



热点游戏彻底攻略

最终幻想3

勇闯尸城／月姬格斗／勇气物语／梦幻骑士5



注目新作总力大公开

机动战士高达
大众网球
极品飞车Carbon
装甲核心4
最终幻想5
超级机器人大战OG

特别策划 **SEGA街机创世纪**

NEXT GENERATION
三分天下，未来谁能问鼎？

PS3＆Wii＆Xb360焦点问题大结集

本刊特约撰稿人 叶伟＆Darkbaby
热烈对谈「次世代的疑问」 真·风神制作



TVGAME 综合情报志





从2005年11月底开始，次世代主机大战的序幕随着Xbox360的发售被拉开了。不过这场戏一开始唱得并不完整，在Xbox360独自在次世代的舞台上撑了3个季度之后，PS3和Wii才终于要参加进这场战斗当中。对于许多玩家来说，这场主机大战将决定他们在今后5年甚至更长时间内的游戏生活。不过游戏界硬件厂商之间的竞争才是最激烈也是最残酷的，每逢主机大战打响的时候，就会有无数的玩家被卷进这样的无情争斗中，而每一次大战的结果也都是几家欢喜几家愁，昨天的霸主到了今日就有可能成为失败者，而昔日的敌人或者朋友也会因为形势和时代的变化而改变他们的立场。从2000年到2006年，许多在当时看来不可能实现的情况都已经成了现实。所以今后无论发生什么不可能的事情，其实都是在意料之中。从三大主机厂商的起点来看,PS3继承了PS2的惯性，作为上一代主机里销量最高的机种，拥有的潜在消费者数量是最多的；Xbox360已经在业界摸索了半年多，至少在欧美的市场开了个好头，而且这半年来已经积累了不少经验，其在年末的市场中很可能有一番作为；而Wii虽然正式公布得最晚，但是就游戏的创意和新鲜度而言，是三大主机里最吸引人的，另外其价格也是惊人的低，似乎最有可能快速普及的就是它。三大主机的座次看来是要重新安排了，而重新确立了头把交椅之后，游戏的整个业界也会为之动荡，包括未来的游戏类型主导等也会发生变化。至于我们中国的玩家，虽然算是“旁观者”，不过估计这段时间最关注的话题基本都是围绕在“次世代”周围。在下一轮次世代战争还没有正式开始的时候，我们似乎可以从暴风雨前的静寂中感受到一丝不寻常的气息。这种空气凝固的感觉，预示着下一个时代将在激烈而残酷的竞争中诞生。我们能做的，就是见证这个时代的到来。

□文/小沛、北斗、猴子

三分天下，未来谁能问鼎？

Topic

高谈阔论对于普通玩家来说只能是看热闹，我们后面的内容则主要为大家细致地剖析一下次世代三大主机在软、硬件各方面的比较。目的是让大家能够直观地了解这几台主机之间的差异和各自的优劣，以方便大家日后选择购买。而最后我们还请来了中国的资深游戏从业者叶伟和DarkBaby就有关当前业界的一些问题进行了解答。



PS3如贵族般“高贵”

599美元的价格，PS3不愧是三大次世代主机中最昂贵的一台了。这个备受玩家们争议的定价所受的关注甚至超过了其搭载的CELL处理器和蓝光。PS3，不愧是一台货真价实的“高贵”主机。

同样是在前代主机稳获市场占有率首位的前提下，这次索尼PS3的表现与数年前PS2的表现可以说有着不小的差别：上次三大主机中是PS3抢先发售拔得头筹（DC除外），这次不但微软的XBOX360率先几乎一年发售、即使是任天堂的Wii看来也要抢在PS3之前面世。索尼这次的表现是仗着PS2数量庞大的用户群真正做到了泰山崩于前而面不改色，还是因为某些特殊的原因不得不推迟主机发售日？我们不得而知。都说在家用机方面有“事不过三”的定律，也即同一家厂商的主机无法连续三代大胜，不过家用机游戏历史到底还是太短，这条“定律”也是从任天堂身上得出来的，未必就真是铁则。那么，索尼这家曾经在游戏业接连创造过不少奇迹的厂商，能否推翻“事不过三”的定律，用它的PS3三度夺魁呢？

PS3外观评价 不功不过的打火机

和几乎绝大部分的商品一样，主机外观形象的设计好坏对玩家们的吸引力以及硬件销量有着相当直接的影响，一台好的主机，即使性能再强，如果机身的外观设计过于失败的话，也极容易造成销量上的滑铁卢。作为电子行业的著名厂商索尼，其在娱乐电器外形设计方面有着非常丰富的经验，甚至是许多消费者们都公认的“时尚引领者”，可见索尼在主机外观设计方面有着比较明显的优势。回顾之前的PS和PS2，虽然我们不能说其在外形方面极为出彩，却也的确有许多可圈可点之处，特别是PS2的主机横竖两种放置方法可以说是开了家用主机的先河。去年E3展是PS3第一次登场亮相的舞台，新主机的银色基调尽显其高贵典雅，而当时对于新主机外形方面的评价可谓褒贬不一，比较形象的一个比喻就是“打火机”。PS3在体积方面明显比以往的主机要大上了许多，特别是光驱部分突然凹陷下去的一块让人感觉颇不协调，流线型的外观倒是不错，只是配合上PS3不小的体积，整体感觉上就要差了不少。其实去年E3展上关于PS3硬件争议最大的就是其手柄了，牛角面包般的外形被许多玩家们戏称为“回旋标”，也是要求改动呼声最大的部件。于是……就有了今年E3展上手柄的外形回归，结果反响貌似更加不如人意。毕竟单就外观而言，去年的“回旋标”虽然外形怪异，可好歹也算是一种创新和个性，如今又回归了PS系手柄的传统外形尽管是无功无过，却让许多对新手柄外形抱着很大期待的玩家们失望了。

其实就这次的PS3整体外形来讲，绝对还不至于用“失败”、或是“不好”来形容，起码和其他两款次世代主机在外形设计上来讲各有千秋。只是毕竟索尼是拥有“时尚引领者”称号的厂商，无功无过的主机外形设计对别的厂商来讲虽然可以接受，但这种表现放在索尼身上就实在是有些说不过去了，可以说让人比较失望。当然，外观毕竟只是玩家购买主机时一个比较外在的参考因素，像PS3这些次世代主机一般买了之后也都是搁家里放着，很少会像掌机那样揣身上到处跑或者需要拿出来秀一下撑撑面子什么的，只能说，PS3的外观虽然没有给我们带来什么惊喜，但与其他两款主机相比也基本上保持在相近的水平。

PS3硬件性能评析 缩水后的真面目

硬件性能无疑是一个相当重要的新主机衡量指标，毕竟相对于其他方面大部分是用文字来描述的因素来讲，像硬件性能这种主要是用数字来说话的要素往往更加直观和形象。具体的各部件性能指标以前本刊曾经刊登过多次，这里就不再赘述了，下面我们仅简单分析几项最关键的硬件性能指标。第一个自然就是CPU了，虽然我们都明白游戏主机和PC一样绝对无法仅仅只通过CPU来决定，合理的硬件搭配和架构才是真正最关键所在，不过毕竟CPU的主频速度对主机的性能影响还是非常大的，所以我们往往会非常看重这一点。相信大家对PS3的CPU早已闻名遐尔了吧，这款“传说中”的究级CPU自当年准备研发之日起就在索尼的大肆宣传之下几乎成了无敌的芯片，在索尼的宣传中，CELL最大的特点并非其自身超强悍的性能，而是将众多CELL处理器连接起来后可以构成一个大型的网络共同实现大型项目的计算和处理！当然，先不说索尼宣传中一向的大幅水分，也不用研究这种大型联动的工作原理等，毕竟，真正和玩家切身相关的也就是自己PS3里的那一颗CELL而已。Cell有7个并行的数字信号处理器（索尼称之为SPEs），这也是索尼去年在E3展上宣布PS3主机硬件规格时重点宣传的卖点所在，并且让不少玩家产生了7个SPEs并行后将会得到7倍性能的错觉，只是如果我们仔细分析一下的话就会发现，这只不过是索尼的一个幌子而已。因为这7个SPEs没有缓存、没有内存直接存取、也没有分支预测，并且与PS3的主CPU具有完全不同的架构，它们并不是被设计成高效率地执行通常事务处理的，数字信号处理器不适合于游戏编程。而且由于CELL的连续浮点处理能力是由其7个SPEs完成，因此几何处理要交给GPU来完成，连续浮点处理工作和其他数字信号处理器处理能力在游戏程序中会有显著降低。PS3的CPU设计理念是12.5%的通常事务处理能力和87.5%的数字信号处理，这样的比例对于视频回放、网络波形分析等较为实用，而不是对游戏。实际


↑“回归传统”的PS3手柄不尽如人意。

上，分析一个真实的游戏可以得出几乎相反的CPU处理能力分配比例需求，即相对要求较低的数字信号处理能力（包括浮点处理、极少的连乘处理），更多的是诸如人工智能、路径搜索等对内存随机存取和分支预测要求更高的任务中，而这些任务是数字信号处理器并不适合的。有国外分析家指出，基于对下一代游戏的测试表明，只有10-30%的指令是浮点的。其他的指令则是读取、存储、整数、分支等等。更少的指令是用于连续浮点的（可能仅有5-10%），CELL的87.5%的处理能力都被优化用于处理连续浮点，除此以外没有其它优势。通过以上分析我们不难发现，CELL虽然的确是三大新主机中最强悍的芯片，然而其在实际游戏表现上会占有的优势绝没有索尼借数字游戏表现出来的那么大。

提及硬件性能指标，除了CPU之外，GPU（图形处理芯片）也很重要，特别是在对图形表现要求越来越高的新主机上。以下数据是索尼官方发布的GPU性能参数：550MHz、独立的vertex阴影像素、每秒可生成51亿浮点、300万晶体管、每个时钟周期136个阴影像素操作。与微软的360相比，PS3的GPU性能优势主要也就是体现在每秒浮点生成数量上面，其余部分如果从技术角度来研究的话，在实际效果方面并没有明显优势，甚至在个别参数比较上还处于劣势。除了CPU和GPU这两大点主要性能参数比较之外，其他部分的具体比较我们这里就不再细说了，毕竟之前已经刊登过不少类似的文章，相信大家心里也都基本有数了：那就是在次世代三大主机之中，PS3的硬件性能当之无愧是最强的，这点毫无疑问，只不过与其他主机相比，特别是与XBOX360相比，在实际游戏效果表现方面，不会真有特别明显的差距。尽管每次主机大战的开始阶段都无一例外会拿硬件性能作为炫耀的焦点，不过相信有经验的老玩家们都明白，硬件性能对主机最终成败的关键影响并非如我们想象中的那么大，比如PS2在上一轮的主机中硬件性能无疑是最弱的，但凭借着丰富的软件支持力度和诸多超大作的加盟，最终力压其他两款主机再度成为家用主机领域的王者。

PS3 软件评析 阵容强大的盟友们

俗话说"兵马未动，粮草先行"，对游戏主机而言，这个至关重要的"粮草"就是软件厂商们对新主机的支持力度和游戏软件的丰富性、游戏大作的分量和专一性了。毕竟玩家买主机回家就是为了玩游戏的，不管这款主机性能到底有多高、外观有多华丽，如果没有真正能吸引人的好游戏，一切终归还是白搭。在争取第三方软件商的支持方面，索尼从PS时代以来就一直做得非常好，PS2更是在硬件性能不如XBOX和NGC的情况下凭借着软件方面的明显优势牢牢压制住了后两者，由此可见软件的支持对新主机而言有多重要。从目前已经公布的支持厂商名单来看，PS3得到的软件厂商支持力度无疑仍然是最多的，毕竟凭着索尼十二年来的经营已经与众多的软件厂商们打下了比较坚实的合作与信任基础，再加上PS和PS2两代主机在家用机领域的大胜带来的巨大用户群的支持，所以索尼在第三方软件商的争取上有着非常不错的先天优势。不过与PS2时代相比，索尼的软件优势如今正在缓慢的缩小：像任天堂这样的老牌厂商就不用多说了，其自身的游戏开发能力和品牌效应绝对是所有游戏厂商中数一数二的，只要能够争取到较多的第三方软件厂商来丰富游戏软件的多样性就能形成相当的压力；而微软方面，从XBOX时代起就已经逐渐培养出不少独有的大作品牌，例如《HALO》系列，绝对会是杀手锏级的超大作，如今微软又已经争取到了许多日本著名厂商和著名制作人的加盟，虽然其效果目前还没有明确显示出来，不过相信这些都将在今后发挥相当作用的。另外，像一些原本只属于索尼PS系主机的超大作似乎也有走多平台开发路线的倾向：例如XBOX360上就有《最终幻想11》，Wii上也会推出DQ系列的外传作品，CAPCOM的制作人小林裕幸更是表示一直以来都是PS系主机独有的"恶魔猎人"系列最新作4很有可能推出多平台版本……从这些痕迹中我们不难看出，"多平台发售"，这个原本只属于欧美游戏厂商专利的方式，很有可能被日本游戏厂商也学习过来——当然，这对玩家们而言其实是好事，只是如此一来，PS3在软件方面的优势则又会有所减弱了。



↑今年E3展上就早早公布的《最终幻想13》成功的为PS3吸引到了足够多玩家们的眼球。

新主机在软件方面向下兼容的特性似乎从PS2开始以来就已经被大家广泛借鉴，这次的三大新主机无一例外的都支持向下兼容，PS3自然也没有例外，预定将能够兼容PS2游戏，当然和以往一样，我们不能要求PS3能够百分之百向下兼容PS2游戏，相信绝大部分的作品在兼容性上都还是没问题的。PS2上丰富的软件阵容足够支撑新主机度过发售初期难以避免的软件荒了，当然真正要想打开局面，还是得看PS3初期有没有足够打动玩家的超大作出现——例如，今年E3展发布、并且预定明年E3展上就能提供试玩的《最终幻想13》。

PS3 拓展性评析 打造家用娱乐终端

家用主机发展到现在，已经越来越向多媒体多功能的综合性娱乐平台发展，索尼在这方面的野心更大，久多就曾不止一次在公开场合表示，PS3绝不仅仅是一台游戏机，在未来它将是一个综合了诸多功能的家用数字娱乐终端！这种倾向，其实早在PS2的时候就已经能够看出来，包括之后发售的PSX也是索尼在这方面的一次试探，再然后就是索尼新掌机PSP的发售，这台掌机同样也是强调多媒体数码娱乐的新贵掌机，更关键的是，索尼在发售PSP的时候就已经打下了伏笔，那就是PSP将能够和PS3联动。这种掌机与家用主机联动的做法如今虽然已经不能算是新鲜，但这两款同样是追求时尚与多媒体多功能的平台联动后所能发挥的优势无疑还是颇为吸引人的，这同样也是索尼庞大"野心"计划的一步棋子。

蓝光光驱是这次PS3最大的卖点之一，正是因为它的加入才使得PS3主机价格居高不下，毫无疑问，这次索尼在PS3上加入蓝光的目的肯定就是和当年在PS2上加入DVD是一样的，都是希望通过新主机来促进新媒介的传播与发展。尽管许多人都对索尼这次的举动能否成功表示怀疑，不过当年PS2与DVD不也同样是在众多质疑声中最终获得了大成功吗？所以，我们先不管索尼能否成功，毕竟蓝光这种超大容量的媒体还是给我们带来了许多的期望，相信索尼和诸多游戏厂商们也不会仅仅拿它来做游戏而已。

PS3的手柄是需要单独说说的，这里我们并没有将其归入硬件方面评述而是划分到这里，主要是因为PS3的手柄这次也加入了体感功能，这种功能在新主机未来的可拓展性上也是一大助力。这次PS3手柄变化最大的地方应该就是其震动功能的取消和增加类似任天堂新主机手柄的体感功能了，以下是索尼官方给出的描述："PS3手柄采用了最新的高精度、高速感应的6轴感应系统，不需要在手柄上外置任何设备，也不需要在电视上设置任何专用器具，即可在同时保持6轴感应的情况下通过网络从外部直接联络上附近的PS3主机。PS3专用手柄除了左右倾斜、前后倾斜、左右摇摆的'姿势三轴'以外还可以最快、最精确地感应出'三轴加速度'情报。因此玩家在操作十字键和摇杆的时候会觉得手柄就像是自己身体的一部分一样，非常自然、直觉地进行操作。"这个所谓的"6轴感应系统"简单来讲就是类似于任天堂新主机手柄的那种体感功能，只不过玩家用PS3手柄来玩体感游戏时动作幅度不会那么大。由于新手柄取消了震动功能，所以这个与Wii有着类似功能的PS3手柄就务必要好好发挥这个性能了。

↑NVIDIA的强劲图形处理芯片是PS3一大利器。

PS3 破解评析 早已被预定的破解

首先需要阐明的一点就是，这个世上绝没有攻不破的堡垒，纵观历代主机，只要是稍微有点人气的主机，都已经被破解过了，这说明了两点问题：1、主机能否被破解只不过是一个所需时间长短的问题；2、被破解的往往是有一定普及量的主机。破解主机对商家们而言就是能够通过这种手段赚取丰厚的利润：例如改机费、贩卖D版软件、贩卖组装记忆棒、烧录卡，甚至干脆就是借"破解"之风趁机抬高主机售价等等，所以商家们一直都是破解大军中的急先锋。由于三大主机在未来肯定都会有相当的普及量，所以肯定会吸引相当多数的人去破解，那么剩下来的，就只是破解所需的时间长短问题了。

就目前的科技层次而言，任何一个游戏平台都摆脱不了其他技术摄入，也就是说魔高一尺道高一丈。一个科技产物问世以后它的技术也就会伫足在原有位置，而马上会被新的发展中的科技所代替，这个就是最普遍的进化论，与此同时，游戏机的加密措施也会被不断更新的技术攻克，两者永远都会以对立者身份存在着。游戏平台开发者从广泛的意义上说，可以理解成是一个人在战斗，因为这是一群人为了一个科技产物的诞生而思想单一的进行革新，在防止盗版技术方面终究只是他们的目的之一，而破解者们单纯就是为了破解主机而奋斗的目的就要单一多了，其所能倾注的精力也会更加专注。特别是如今参予破解主机的除了商家们之外还有许多热衷此道的"黑客"们，尽管他们不是为了商业利益来破解，但这些真正的技术高手们才是硬件厂商们最为头疼的。PS3卖得越火，就会吸引越多的人来破解，其被破解所需要的时间自然也就越短，真不得不说是一个令人无奈的悖论。

PS3 价格评析 有钱人的游戏

"PS3主机将分两个版本销售，对应20GB硬盘的版本售价是499美元，对应60GB硬盘的版本售价是599美元"——以上是SCE美国分部CEO平井一夫于E3开幕以前的新闻发布会上宣布的。关于PS3主机定价的分析和评述其实在之前本刊就曾经做过专门的特稿进行分析，得出的结论也完全没有出乎意料：这个价格对我国玩家而言绝对是真正的天价了，真正的"可远观而不可亵玩焉"，即便是对许多国外玩家而言，也是一个高出人们心理预期的价格定位。是，我们都知道PS3之所以定价这么高是因为"CELL处理器以及蓝光的高价格"、整体性价比相当高；可你就是性价比再高，这主机599美元的绝对价格就在那摆着呢，那么高的门槛又有多少人能够跨过？更何况，恐怕还有许多玩家认为这个价格未必就真合理、可以接受吧。对这个定价的接受程度相信是大家都心知肚名的事，599美元的定价，是PS3的最大软肋所在。再加上前不久从外国著名游戏贩卖网站"BestBuy"上透漏出来的消息，PS3的软件定价是74.99加元（约合460元人民币，66美元）……或许，在未来一段时间之内，PS3这台"高贵"的次世代主机都将成为"有钱人的游戏"了。

Xbox360能否继续"当道"

XBOX360在次世代战争欧美战区的抢滩登陆战中获得了不错的成绩，但是在亚洲的销售情况却一直不振。其他两大主机发售带来的"鲇鱼效应"将对它产生什么样的影响呢？我们拭目以待。

从2005年11月底开始，次世代主机大战的序幕随着XBOX360的发售被拉开了。在这之后过了近9个月，在XBOX360唱了3个季度的独角戏之后，PS3和Wii终于要参加战斗了。对于许多玩家来说，这场主机大战将决定他们在今后5年甚至更长时间内的游戏生活。游戏界硬件厂商之间的竞争是最激烈也最残酷的，每逢主机大战打响的时候，就会有无数的玩家被卷进这样的无情争斗中，而每一次大战的结果也都是几家欢喜几家愁，昨天的霸主到了今日就有可能成为失败者，而昔日的敌人或者朋友也会因为形势和时代的变化而改变他们的立场。从2000年到2006年，许多在当时看来不可能实现的情况都已经成了现实。所以今后无论发生什么不可能的事情，都是可能的。

从三大主机厂商的起点来看，PS3继承了PS2的惯性，作为上一代主机里销量最高的机种，拥有的潜在消费者数量是最多的；XBOX360已经在业界摸索了半年多，至少在欧美的市场开了个好头，而且这半年来已经积累了不少经验；Wii虽然正式公布得最晚，但是就游戏的创意和新鲜度而言，是三大主机里最吸引人的。在下一轮次世代战争还没有正式开始的时候，我们似乎可以从暴风雨前的静寂中感受到一丝不寻常的气息。这种空气凝固的感觉，预示着下一个时代将在激烈而残酷的竞争中诞生。我们能做的，就是见证这个时代的到来。

在主机发售一年之后，XBOX360终于将在今年冬天和其他两大主机正式对阵了。虽然XBOX360在发售时间上占了先机，但是从这一年的综合情况来看，Microsoft只是在欧美市场取得了不错的成绩，XBOX360在亚洲地区的硬件和软件销售均未获得预期的成绩。原先对XBOX360充满期待的亚洲玩家们对这台主机的热情已经逐渐消退。日本人对XBOX系主机毕竟没什么感情，这台主机在日本受到排斥也是可以理解的。不过对于许多日美风格通吃的国内玩家来说，这台机器作为目前唯一发售而且价格也比较公道的主机是很值得接受的，尤其是在"刷机"成为可能之后。目前XBOX360所占的"天时"已经不算很强的优势了，在Wii和PS3发售之后，这台主机必须考虑自己的生存空间问题，确保西方的阵地不失守是XBOX360在次世代战争打响后要走的第一步棋。

XBOX360
2005年12月20日发售
定价37900日元

Xbox360外观评价 "白魔"因此得名

从XBOX360的外观来看，流线型的轮廓和纯白的外壳使这台机器显得比它的前辈要亲切很多。XBOX360主机的集成度比XBOX提高了很多，虽然重量方面比旧版的PS2还是沉了不少（当然是内部有硬盘的原因），但是比4.5kg的XBOX已经轻了很多。XBOX360纵置的机箱看上去更像一台电脑，比原来笨重的卧式XBOX本体更方便摆放，散热功能较以前的机器也更好一些。

虽然XBOX360在机体的"瘦身"方面下了工夫，但是与时下流行的"轻薄短小"的主机造型趋势还有一定距离。这里面是有原因的。首先，XBOX360的开发时间比较早，在主机的集成电路等方面的设计相对落后一些，如果它的发售时间再向后延迟一些，也许它的造型会更"苗条"；其次，微软在设计主机的时候往往讲究耐用性，这一点从XBOX就可以看出来，Microsoft系机器的坚固程度一向是很可靠的，要坚固，就注定要先厚重，这也是没办法的事情；从另外一个角度来说，美国人对于游戏主机也比较追求实在的分量，这样玩起来才够塌实嘛。

XBOX360的手柄和主机本体一样，是次世代主机中最先登场的（废话！），虽然在设计方面和过去的XBOX手柄没什么大区别，但是无线手柄作为一种流行趋势，从XBOX360开始成了次世代主机的"标配"，使玩家们可以彻底摆脱电线缠绕的烦扰，可谓功德无量。手柄的外观简练而不失风格，也说明XBOX系主机仍然以普通操作为主，在玩动作、格斗和其他类型游戏的时候都很得心应手，而且在3D操作方面很合适。有线手柄当然也很不错，但是以目前的情况来看，还是留给PC去用比较好。



↑盖茨凭借它再次登上《时代周刊》封面。

这台主机外形上唯一比较让人不满意的地方就是后面的设计。无论电源线或者是视频线的设计都显得过于笨重了。尤其是电源，虽然采用12V电压对于玩家来说是安全了许多，但是……那个电源也未免太大了一点吧？当然了，考虑到机器里面电路复杂，还有硬盘等部件的用电功率等等问题，这些缺点是可以理解的，但是它给玩家造成的麻烦也是很突出的。

总的来看，XBOX360的外观还算是能够令人满意。如果担心外壳的颜色太容易弄脏的话，大家不妨在不玩的时候拿块东西把机器盖起来，没事的时候拿沾一点水的软布

清洁一下。

Xbox360 性能评析 纵横游戏影音网络

从目前所开发的软件的情况来看，XBOX360的机能显然还没有被吃透。在它的首发作品中，《使命召唤2》还可以比较好地体现出机能来，其后几个月里在视觉效果上真正算得上优秀的游戏并不多，即使像《灵弹魔女》这样宣传得十分响亮的作品，到了实际玩起来的时候还是显得比XBOX好不到哪里去。《Prey》这样的游戏还算是说得过去，《搏击玫瑰XX》、《盗墓者传说》



一 XBOX360的上网界面和主机的风格一致，看起来友好而亲切。

和《杀手47》在画面上看不出太大优势来。也许是因为移植游戏都有这样的毛病。为了提高游戏画面，各个厂商必须增加游戏开发的成本。如果说这是次世代的要求的话，那就没什么好抱怨的了。没有大笔的资金，就不能开发出画面素质优秀的游戏。

说到电视接续线，XBOX的视频端子与XBOX不通用也很受人诟病。XBOX的Multi端子已经很不错了，要改进的话也大可不必将整个端子的接口改掉。如果想接VGA什么的话完全可以再开一个电脑显示器专用的接口，微软之所以在这方面“节省”，最后也只能归咎于成本问题。任天堂在主机换代的时候还搞过双接口，SFC和GC上都有。

XBOX360由于机能强劲，所以显示的分辨率越发精细，小屏幕的电视也越来越不适合这台“高精尖”的主机。在18寸的屏幕上，游戏里显示的字变得和蚂蚁一样小，而且模糊不清，就是拿放大镜也很难看清楚。难道微软以为所有的XBOX360玩家用的都是42寸的等离子不成……笔者家那台带分量的14寸小彩电估计更没法玩360了，虽然这台电视玩起PS2、XBOX和NGC的效果都好得不得了。

除了玩游戏的性能之外，目前360主机对应XBOX Live的功能还算是良好。玩家们可以上网更新自己主机的程序，下载一些支持网络对战的游戏。最近CAPCOM的12人街霸高速版(Street Fighter II' Hyper Fighting)已经支持XBOX Live，不过这样的游戏吸引的玩家年龄相对来说也大一些。毕竟现在最新的游戏还不适合提供网络下载，无论从软件还是硬件的支持来看。

因为现在新的两台主机还没推出，所以目前还不能断言XBOX360的机能比Wii和PS3如何如何。不过估计三者机能的比较结果是PS3>XBOX360>Wii，当然了，由于欧美厂商对于游戏的画面制作的精细程度不如日本，所以Wii的许多游戏画面可能会比XBOX360精美一些。至于PS3，从现在公布的游戏的情况来看，还不敢说它的画面一定比XBOX360强很多。

Xbox360 软件评析 西式风格作品占优势

从去年年底发售以来，XBOX360的软件阵容尚算强大，无论日版还是美版推出的速度都很快。美版游戏多以跨平台为主，如《使命召唤2》、《NBA Live 06》、《杀手47 血腥报酬》等等，而日版游戏的数量相对来说少了一些。从去年到现在能够在日本造成大范围热销的只有《死或生4》一个游戏（销量与XBOX主机销量基本持平，也就是说，在日本每卖出一台XBOX360主机就有一份《死或生4》卖出去，虽然最后只卖了几万份……）。在首发时被许多人寄予厚望的《山脊赛车6》被认为是失败的作品，《完美黑暗》、《魔导奇兵》、《九十九夜》等游戏虽然在发售前号称能够引起话题，但是发售之后反响并没有预想的强烈。至于《三国无双4Special》和《战国无双2》，因为是跨平台的软件，所以没什么优势可言。XBOX360日版软件销售疲软的情况实际上是XBOX时代的继续，所以并不值得大惊小怪。日本微软将希望寄托在下半年以后发售的《蓝龙》、《失落的星球》等重量级作品上，在主机大战正式开始之后，XBOX360上的日版软件会有更多的佳作出现。

与销售量持续走低的日版软件市场相比，欧美的XBOX360的软件发售却是一片热火朝天的景象。软件的热卖导致主机脱销，虽然最近XBOX360的机器在欧美地区不再像以前一样难买，但是玩家们对这台机器的热情并没有因此而减退。除了追加原创剧情和游戏画面大幅度改善的《使命召唤2》之外，在欧美地区发售比较多的仍然是体育、动作和主视角射击的游戏。《HALO3》当然是最被看好的游戏，不过它的推出还要等待一段时间。在这之前我们也是有游戏玩的，8月份美国先发售的《勇闯尸城》（Dead Rising）的视觉效果达到了超一流的水准，血腥暴力的效果使人感觉到近在咫尺的恐怖。当然这样的银河系在年龄限制上也是很严格的，这个游戏在美国被定为M级（17岁以上），已经是很宽容的了。日本已经将日版Dead Rising的年龄级别定为Z级（18岁以上限制），而德国则宣布假如不把游戏里的丧尸改成机器人的话就拒绝本作在德发售？看来XBOX软件必须在年龄标准上采取更细化的措施。

Xbox360 拓展评析 有限空间 无限可能

XBOX360在设计之初，就制定了不同的规格。和XBOX一样，硬盘已经成为“标准配备”，玩家们在存储游戏记录的时候不必像PS2一样非得花一百多人民币买一块区区8M的记忆卡不可，可以说是省时省力的设计。除了存储游戏记录之外，玩家们可以将一些游戏像电脑游戏一样安装在硬盘上（如FF11），还可以通过XBOX Live将一些游戏下载到硬盘上。目前支持XBOX Live的经典街机游戏包括KONAMI、CAPCOM、NAMCO等公司在80-90年代的作品，像街机版的《魂斗罗》、《小精灵》、《街霸II高速版》等都在可玩范围之列，KONAMI甚至提供了《恶魔城 月下夜想曲》的下载和游戏。这对于喜欢老游戏的资深玩家来说无疑是一个喜讯，不过对于追求新游戏的玩家来说，许多新作的试玩也许更有吸引力。

虽然现在无线手柄已经是XBOX360不可缺少的部件了，但是微软还是发售了它的有线手柄。和以前任何游戏机的手柄不同，XBOX360的有线手柄的接口是USB的，除了能够在XBOX360上使用外，还可以直接插在电脑的USB接口上使用（其实也可以说这种手柄本来就是给PC设计的，只是XBOX360采用了同样的USB作为手柄接口而已）。这种行为无疑不只造福了XBOX360的玩家，许多PC游戏玩家在挑选手柄的时候，也有了一个很不错的选择。

在微软最初公布新主机机能的时候，HD-DVD一时间成为与PS3的蓝光DVD相抗衡的要素。但是当XBOX360真正面世之后，大家才发现原来它的游戏都是DVD-9格式的，HD-DVD对应的只是电影光盘而已。而



↑Xbox Live上的经典街机游戏下载是它的一大卖点。

且XBOX360本体上并没有HD-DVD驱动设备，主机的光驱只是个DVD驱动器而已。虽然大呼上当者不在少数，但是在看到D9上的游戏画面之后，大部分玩家还是认可了XBOX360的能力。随着HD-DVD的上市，微软亦推出了相对应的外设HD-DVD驱动器，作为选购部件，HD-DVD驱动器不要求玩家必须购买，这在经营策略上比捆绑在PS3上的蓝光驱动器要高出一些。

Xbox360 破解评析 微软“马其诺防线”的崩溃

因为采用的是一般的DVD-9格式的光盘，所以XBOX360在防盗版方面存在着先天的弱势。在主机发售不久，软件的ISO就被Hack小组提取，但是因为加密程序比较复杂，直到主机推出大约3个月之后，才传出XBOX360的D版软件出现的消息。当时运行D版软件需要对机器进行改动，而且只对应一部分主机，所以许多玩家心里没有底。在“喜刷刷”这样的音乐从GGMM的手机里发出来，在大街小巷的空气中来回传播的时候，XBOX360的“坚固”防线居然也伴着“刷”机的节奏一起崩溃了。在XBOX360破解程序完善之后，一些商家提供“刷机”服务，XBOX360最近两个月的销售势头比以前上升了不少。虽然这台机器上的游戏主要还是美版的比较多，但是随着玩家们口味的转变，喜欢这台主机的人也越来越多。到今年冬天，XBOX360在中国大陆的销售状况会有很大改观。这样的情况和盗版联系在一起也是很无奈的事情，估计比尔·盖茨自己也早就有所觉悟了。从目前国内市场的情况看，想要这台机器实现行货化在近期内还不是件很容易的事情。

XBOX360“刷机”之后，可以支持XBOX360和XBOX的Z、D版软件。其中对于XBOX软件的支持，需要将正版XBOX盘的ISO提取之后，将里面的文件改动合并之后才能玩。这样的“特制XBOX软件”不能直接在XBOX上游戏，一般都是玩家自己刻的，要求设备比较多，所以实用性不大。不过XBOX360在“刷”过之后，玩家们可以更大限度地利用自己的机器，这是在中国的游戏环境中必然会发生的事。如果想从根源上断绝这种现象，就必须从游戏者自身和社会两方面抓起，而且这将是一个长期的、艰巨的过程。

Xbox360 价格评析 业已在国情许可范围内

在刚推出的时候，XBOX360本来的定价是299-399美元，但是因为北美地区机器供不应求，许多店铺处于无货状态，许多倒卖机器的人漫天要价，ebay上甚至有人把价码开到了6000美元（10台PS3的价格！）。不过在亚洲地区的情况还算好（对玩家来说），因为XBOX360在日本的销路一直不怎么样（这还叫好？），所以国内的商人很容易就可以搞到日版的机器。经过一年的沉淀，XBOX360的价格在国内目前已经稳定在3000人民币左右（含刷机）。日版机给国内玩家带来的唯一麻烦就是电压问题，因为XBOX自带的电源线功率巨大，所以一般的小变压器是不能带动的。买一个合适的大变压器兼稳压器（空调用的那种）大约在200-300左右。港版XBOX360可直插220V，但是价格相对要贵一些（3200左右），所以无论买港版还是日版+变压器都是差不多的价格。相对来说，日版机的数量多一些，更加容易买到。XBOX360的周边设备价格也比较高。有线手柄的价格为39.99美元。折合人民币大约是320左右，喜欢PC游戏又想一柄多用的玩家可以买一个。

至于软件方面，一部分北美的商店把最初发售的正版软件的价格已经从近60美元降到了30美元左右。但是不同的游戏价格下降的幅度也不一样，像《使命召唤2年度版》的价格仍然稳定地保持在59.95美元，雷打不动。（作为年度最佳游戏，这么标价也是应该的）

而国内自从有了D版之后，盘的价格从30降到20元-8元不等。作为DVD-9，这个价格应该是底线了。低价格使非法拷贝的软件四处流通，在客观上让更多的人认识到这台主机，但是这对大家的版权意识没有什么好的影响。D版造成的另外一个问题是许多玩家买了盘玩玩就扔在一旁，而不是用心去游戏。我们在倡导维护版权的同时，也强调大家要对自己喜欢的游戏给予一定的投入。这才是健康游戏之道。另外，对于自己喜欢的游戏，我们也应该去买一张正版作为收藏才对。

Next Generation

Wii 如天使般"灵动"

任天堂的主机现在似乎在走平民化路线，不过虽然价格低廉，但其中的内容却是独一无二，带给玩家的体验更是前所未有。它这次背负的使命是要让不玩游戏的人也喜欢上它，你认同吗？

"Wii" will rock you！我坚信，当任天堂的Wii发售时，很多人都会为之疯狂。尽管它的性能没有360、PS3那样出色，它的画面也没有那么绚丽，但是它却可以让你真正融入游戏。你试过手持利剑和游戏中的人拼杀一番吗？你试过手握球拍和虚拟选手较量一局吗？你试过手把遥控器就可以指挥乐队吗？Wii将这些平时无法实现的东西统统带到你面前了。除了感动，你还能说什么呢？而且，对于玩家来说，其价格低廉而且游戏的兼容性很强，这些都像是专为电玩发烧友们准备的，即便是以前不玩游戏的人，估计在看到Wii之后都会深深地爱上它。前面我们已经说了PS3和Xbox360，而最后的Wii虽然在性能上属于弱势，然而就是否值得玩家购买方面，可不见得会输给这两位对手哦！

Wii外观评析 体态娇小的白精灵

从上一代主机大战开始，游戏硬件的三大新厂商名单已经确立，而这三个厂商各自的风格以及所走的路线也大不相同。先就他们各自出品的主机外观而言，索尼是坚持走时尚的路线，而且在不断推出新款主机上非常卖力。像PS和PS2在后期都推出了小型化的新款主机，而且不同颜色和不同主题的限定主机也一直在频繁推出。而微软则是起初最不开窍的，诺大的Xbox就像一个笨重的石块，而黑色的外观也坚持了好久没有更换。直到后来借鉴了索尼的经验之后才想到推出不同配色，但实际的种类也是少得可怜。至于任天堂，它算是介于索尼和微软之间。你说它新潮吧，其实也没漂亮到哪里去。你说它呆板呢，像NGC的小巧设计却也是透着时尚的气息。而现在看来，任天堂真的要和索尼比拼谁才是引领家用机时尚的先驱了。我们先说点远的，就像NDS。最初公布的版本方方正正，很想电子词典，而实际发售时又将外观稍作更改，并且接连推出了很多颜色的版本。而在今年年初的时候，小型化的NDSL更是让人眼前一亮。而索尼的PSP至今也只有两种颜色而已。

话题回归Wii。在Wii公布之前，人们对这款主机可以说是毫无概念，因为任天堂只告诉大家"次世代主机将会在游戏方式上大幅革新"，于是人们的猜测也就随着岩田聪的言论而开始天马行空。其中最著名的就要属在主机发布前几天突然出现在网络上的"ON"。估计大家都有印象，这个"主机"是带着头上的，而且它也能够感知玩家的一举一动。其外观更是让玩家兴奋，那种充满未来科幻式的游戏方式真的让人无法抗拒。当然，后来这个梦想很快就破灭了，等到真正的Wii登场的时候，很多人都因为"ON"的影响表示不看好这个主机的外形。

游戏主机的外观是属于工业设计的领域，虽然和主机本身的好坏没有直接的联系，但却是给人的第一印象，也是吸引人们目光的关键。就像人，聪不聪明不知道，但漂不漂亮却是明摆着的。初看到Wii的时候，估计很多人都会莫名其妙地联想到过去的录像带，方方的黑盒子真的没有什么值得大家着眼的地方。估计后来任天堂也觉得黑色不够吸引人，于是在今年E3的时候又把白色的Wii作为了宣传的主要对象，并且放出了不少外观图。而今看来，白色Wii简洁而富质感的外形的确很吸引人，而且给人的第一感觉，就是认为这似乎跟iPod好像。我们都知道，任天堂与苹果近来一直保持着密切的合作关系，如任天堂的NDS Lite据说就是由iPod设计师操刀制作的。因此，任天堂的Wii应该也是听取了他们的意见，或者干脆也是苹果的设计。这些都无关紧要，起码从Wii和DSL的身上我们可以发现，任天堂虽然是一个老厂商，但它的心却在一天天地年轻起来。融合了时尚的设计元素后，原来仅供娱乐用的电视游戏机也可以成为一种别致的家庭摆饰。看着就赏心悦目，那么大家就会更想要拥有它了。

Wii性能评析 用低配置营造新环境

前面说过了外观，那么非常重要的内在性能就是我们接下来讲的重点。而Wii比较特别，我们需要把主机和手柄分开来谈。

之前，任天堂极力宣传的一点是Wii可以运行二十多年来的各种任天堂的游戏，其兼容的主机包括世嘉MD在内的7款。其CPU是IBM和任天堂共同开发生产的PowerPC 750GX，代号Broadway，90nm SOI CMOS工艺产品，基于数年前的750FX技术，主频最高可达1.1GHz，采用4路集线方式，拥有1MB二级缓存。系统内存是512MB的，同时配备两个USB 2.0接口和多个支持CF/SD卡的记忆插槽。其它包括供GC手柄用的四个接口、供GC记忆卡用的两个插槽、音频视频输出接口和S-Video接口等。而GPU的问题任天堂没有多说，仅表示与ATi联手开发。是基于ATi R520显示核心、代号为Hollywood。另外，Wii主机可以通过蓝牙技术同时连接4个手柄，无线信号传输距离最大为10米。在网络功能上，Wii仅支持802.11b/g无线网络，但任天堂表示会提供一个USB转以太网适配器，还可以和DS实现无线连接。此外，即使在电源关闭的情况下Wii也可以访问互联网，该服务被称为"Wii Connect 24"。在播放媒体方面，Wii支持单双层12cm Wii光盘和8cm GC光盘。



而其最富创意的手柄都有哪些功能呢？我们下面就看一下。首先是供电问题，Wii的手柄需要装入两颗AA碱性电池才能运转，其续航能力依照玩家所用的功能而有着很大的不同，一般当所有功能全开的时候大约可以坚持将近30小时。而如果只使用动作传感功能，那么就能支持60小时的游戏时间。

Wii手柄的一个新功能就是提供了能长时间不掉档的6KB储存空间，但其作用目前还未正式公布，可能是用来允许用户存储手柄的相关设置。而在前段时间的新闻中，一张Wii主机前盖里“SYNCHRO(同步)”按键的照片引起了多方关注，其实该按键的作用已经再明显不过了。在官方手册上，同步键的作用被描述为“确认与主机相连的Wii手柄，同时主机将为每一个手柄提供一个独立的无线ID号码”，也就是区分玩家身份的。另外，Wii手柄内置震动马达，玩家可自行选择开启或关闭。它不提供多级数的震动力度，但开发者设计游戏时可以通过迅速启动或关闭震动马达，来达到加强震感的效果。

最后就是主机的抗干扰能力，在任天堂的官方手册上也谈到一些可能影响Wii手柄瞄准精确度的因素，如荧光灯、卤素灯这类光源设备，以及塑料、镜子等反光物体。要消除干扰现象，必须用感应棒（感应棒是用于感应Wii手柄空间运动的配件，必须放在电视机的正上方或正下方，棒长约20厘米，两端各有一个感应器。）对手柄的X、Y两轴座标进行确认校准。我们直观上觉得手柄能对着电视瞄准，实际上是感应棒与手柄之间的互动信息经过转换，并传送到电视上来实现的。

听完上面的规格，可能大家还是不太明白究竟Wii的性能有多强。其实通俗一点说，Wii的性能自然是远超上一代主机，例如有人曾按规格的数据作比较得出以下结论，Wii的性能是Xbox的2.5倍，是NGC的5倍，是PS2的8倍。当然，这一比较也是不太科学的，因为Wii的游戏方式已经不再走传统的路线，它的好坏基本已经不能用性能数据来衡量了。

Wii 软件评析 休闲为主的新体验

外观是给人的第一印象，性能是主机的内在魅力，那么最终决定主机生死的是什么呢？就是软件啦！就好比PS2，虽然是过去三大主机中性能最差的，然而就是因为软件数量多，而且优秀的作品层出不穷，因此稳稳占据着电视游戏的头把交椅。那么Wii标榜创新之后能不能获得软件厂商们的大力支持呢？这估计也是玩家们十分关心的问题。

任天堂在SFC后期一直到NGC的时候曾经犯过一些错误，那就是主机过于依赖自社开发的游戏，当时的N64和NGC上的知名作品大部分都是任天堂自己开发的。我们承认这些游戏都是精品，然而风格类似的精品玩久了也会腻，所以这次的任天堂放低了门槛，大力支持第三方软件商在Wii上面一展拳脚。就目前的状况看来，情况还是比较乐观的。



↑Wii的游戏集合了传统与创新为一体，乐趣自然也大大增加。

像全球最大的软件开发和发行商EA，它的老板Larry Probst就表示，EA将在Wii发布的同时，推出2款首发游戏，分别是《Madden NFL 07》和《Need for Speed: Carbon》。另外EA还计划在2007年3月份推出5款Wii游戏。而且EA目前正在增强任天堂DS和Wii游戏的研发力量。有了第一大软件商的支持，估计Wii的日子会好过很多。

继EA之后，世界第二大软件商育碧当然也不甘示弱。先前育碧公开的Wii游戏作品只有首发的《赤钢》、《雷曼 疯狂兔子》以及由同名动画电影改编的《狩猎季节》这3部而已，不过最近他们透露，育碧目前还有另外3款未公开的Wii游戏新作正在开发当中。同时，对于Wii主机的前景育碧总裁也给予了非常积极的评价，他表示Wii的定位和销售策略必将“吸引数量庞大的消费群体并实现巨大的市场价值。”

除了以上两大软件厂商的积极配合之外，Wii还吸引了诸如KONAMI、世嘉、CAPCOM、光荣、Namco Bandai Games、SNK Playmore、Square Enix、TECMO、Midway等38家厂商，而他们目前公布的游戏名单也已经达到了近80款，其中比较值得期待的作品有：《使命召唤3》、《龙珠Z 天下一武道会2》、《生化危机》、《最终幻想水晶编年史》。至于任天堂自设的作品则有《超级马里奥银河》、《瓦里奥制造 舒缓运动》、《赛尔达传说 黎明公主》等。如此算来，Wii的游戏还真是不少了，不过厂商们要怎么在这些游戏中利用Wii的机能还是比较令人疑惑的。

Wii 拓展性评析 打造家用娱乐终端

Wii的拓展性与Xbox360和PS3不同，它们的拓展很大程度上是在性能上的提升，而任天堂则在想尽办法让新主机在娱乐性上大做文章。其大概有两个方向，一个是和NDS的联动，另一个则是通过各种创意周边。前不久，任天堂通过美国商标专利局注册了一个全新的专利，此项专利的完整名称是“包含好友名单的电视游戏信息服务系统”，其主要内容基本可以概括为：一种可提供好友信息的服务平台。单看这些似乎并没有什么特别之处，但其独到之处在于该服务系统并不限制玩家所使用的游戏主机种类，因此可以同时面向不同的游戏平台。这种服务系统可以为玩家提供用户帐户、好友名单以及跨平台的信息交流等多种服务。不难想象，任天堂将会通过这种服务系统来连接Wii和NDS。所有使用任天堂娱乐系统的玩家将可以进行跨平台的信息交流和互动。事实上这份专利早在2000年11月28日任天堂就已经提交过了，但直到2006年的6月6日才最终通过了审核并完成注册，因此这项专利当初有可能是为N64所申请的。不过现在却要最终实现在Wii和NDS上了。



↑这把枪的设计很有未来科幻的感觉，就是不知道手感怎么样。

在注册了这项专利之后，任天堂于接下来的发布会上略微透露了这个专利的实现计划。岩田聪在发布会上表示，在Wii上将会有大量的游戏可以与NDS版相应的游戏进行联动。目前已经确定可以联动的就是任天堂主机上的怪物级软件《口袋妖怪》。据称，将在今年秋季发售的《口袋妖怪 战斗进化》将可以与NDS游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》进行联动，不过具体的联动内容还未公布。

至于各种创意周边，在Wii刚刚公布的时候，曾有大批的周边预想图公布出来，但到今年E3的时候任天堂却只拿出了光线枪和经典手柄这两个周边。现在Wii还没有发售，大家完全没必要为周边担心，像Wii这样标榜创意的主机是不会在这方面偷懒的。未来一定会有大量的周边出现。

Wii 防盗版评析 最易攻破的壁垒

谈盗版和破解的话题时，似乎觉得那些硬件厂商们永远处于“弱势群体”。因为他们一家面对的是无数想方设法破解这些主机的黑客组织以及盗版商，而且对手也都拥有极高的技术水平，并且因为有着巨大利益的驱使，他们的破解劲头好像比研发防盗版技术的人更强。



↑就凭Wii这么容易被普通人接受，盗版商一定不会放过它。

360发售半年就彻底告破、PSP不管怎么更新系统软件都不能甩掉黑客的破解进度、NDS的烧录卡也在不断提高自身的兼容性……看起来，防盗版真的跟空谈没什么两样。因为任何的防卫措施都有漏洞，天底下没有完全坚不可摧的盾牌，现在所谓的防盗版手段顶多是比原来高明一点，然而黑客们破解的手段也是在大踏步地前进。破解是早晚的事，而且Wii的储存媒体还是DVD，那么盗版就更容易被制作了。

大概Wii会是未来三大次世代主机中最容易被破解的，至于什么时候破解，还要看这款主机在市场上的反应如何。就好比NGC，其实破解的难度并不是很大，就是因为销量不好，盗版商们没有什么利益可图，所以才一拖再拖。当然，我们这里并不是期待Wii尽快被破解，只不过目前的三大厂商中，最可能将次世代主机带到中国的就是任天堂，但如果国内的那些盗版商们太努力的话，估计Wii就没有发售行货的希望了。

Wii 价格评析 物超所值的定位

PS3的599美元现在基本上已经搞得天怒人怨了，而且微软现在也在打算年底用降价策略来保住市场不受影响，只有任天堂最让人放心，因为从公布伊始他们就已经将Wii定位得很低了。说到定价，我们这里再多废话几句。游戏进入次世代后，原本的势力分割将被打破，新的主导权将转移给主机普及量大的一方。因为软件开发商最重视的是市场占有率高的主机，他们在对待这一问题上总是很现实的，毕竟这是在做生意。在经过这次E3后，厂商们意识到一个问题，那就是支持任天堂Wii的人越来越多了，再加上任天堂在全球原本就拥有大量稳定忠实的用户群体，因此E3上人们对Wii表现出了前所未有的热情。

早前一段时间，在游戏产业内部和消费者身上都普遍存在一种趋势，大家都认为任天堂的主机实在是太独特了，因此Wii无疑将成为玩家选择的第二款主机，这就意味着，在选择PS3或360之后，玩家很可能还会购买一台Wii。而现在PS3的价格公布了，360在日本的销量也不理想，Wii反而成为了很多人的购买首选。根据任天堂官方公布的消息，Wii主机在美国发售价格将不高于250美元（约合人民币2000元），日本发售价格不高于2万5000日元（约合人民币1700元）。以此看来，Wii的价格低于微软Xbox 360标准版50美元，更为索尼PS3的50%左右。之前EA总裁也透露了Wii的软件售价将不会超过49.99美元(约合人民币400元)。

Wii的价格实在是非常诱人，而且这次与对手拉开的差距很明显，估计只要首发的游戏比较出色的话，任天堂在今年的年末商战上一定会笑得非常开心。

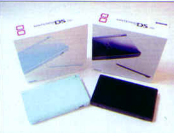


三大次世代新主机硬件性能彻底大比拼 八仙过海各显神通看最后到底花落谁家

三大主机的最终硬件性能指标，如今已经都基本明确了，下面我们将各主机的硬件性能分为几大项来进行评价，它们分别是基本性能、输出影像、网络服务功能、输出设备、对应媒体和扩展性。从以下的列表中我们不难得出几条结论：一、基本性能方面，PS3的CPU性能是最高的，但是正是因为它的高性能，编写程序的时候难度会增加很多。相比之下XBOX360的编程就简单一些。从GPU方面来看，三台主机的即时演算能力都十分强劲。二、输出影像方面，关于各主机的视频输出，能否显示高清画面成为一个标准。PS3与XBOX360均对应高端输出，这与它们的GPU、CPU、内存等硬件方面的支持是分不开的。这些技术现在仍然是困扰研究者的难题。三、网络服务功能方面，说到主机的网络功能，首先要提到的就是浏览网页的能力。PS3和Wii都支持这一点，而XBOX360却不支持。这是因为微软在系统安全方面考虑得比较多。如果有针对XBOX360的病毒通过Windows或者手机传到XBOX360里面，很可能导致不可恢复的后果，而且维修起来也很麻烦。四、对应媒体方面，任天堂的Wii为了提高机器的综合性能，在操纵器的设计上下的工夫是最大的。这种设计思路和NDS如出一辙，很容易被日本的游戏制作者接受。五、扩展性方面，主机的扩展机能和多样的显示输出方式使PS3显得十分超群。但是说到机器的扩展，应该是软硬件并重的。PS3除了对应多种碟片之外，还像电脑一样对应各种存储媒体。为了体现与现行主机的互换性，PS3内含PS2的芯片（半导体集成电路），而Wii的机能也可以与NGC直接实现互换。







	PS3	Wii	XBOX360
基本性能	CPU：Cell Processor GPU：RSX 内存：512MB HDD：20GB/60GB PS3的CPU是SONY与IBM、东芝合作开发的中央处理器Cell。它在主机中发挥着视力表的作用，拥有凌驾于高端PC的CPU的运算能力。而它的图像处理芯片的能力据说是现在电脑高端显示卡的2倍。 结论：颠覆游戏机概念的令人震惊的能力！	CPU：Broadway（代号） GPU：Hollywood（代号） 内存：未公布 HDD：无（Wii的记忆媒体是内置的512MB的闪存） Wii的CPU是和IBM共同开发的Broadway(代号：百老汇)，而GPU则是和ATI共同开发的Hollywood(代号：好莱坞)。两个代号都是美国知名的演艺圈所在地，任天堂给主机部件起这样的代号似乎意味着Wii将体现出很好的艺术性。但是由于这些开发都是保密的，我们还不能从中得到任何情报。 结论：性能仍然是未知数	CPU：对称型3核CPU GPU：ATI Custom Graphic Processor 内存：512MB HDD：20GB XBOX360的CPU采用了三核并列技术，主频率达到3.2GHz，与时下先进的PC处理器的频率在一个层次。GPU也是由ATI开发的，据称与该社的高端显卡RAIDEN X800/850的处理能力相同。 结论：与高性能PC同等表现能力
输出影像	解析度：480i、480p、720p、1080i、1080p 输出端子：AV Multi输出、光纤输出、HDMI输出 PS3支持从480i到1080p的输出，适应范围很广。游戏机采用1080p输出的解析度已经是很高的了，这是从PS3开始才有的。由此可见PS3确实是一台高精度显示的机器。另外HDMI端子（Hi-Definition Multimedia Interface，高端多媒体输出）对应蓝光DVD的高清晰画面，在高端电视机上才能显示出好的效果，另外这种端子是60G套装才有的。 结论：对应各种高端显示	解析度：未公布 输出端子：AV Multi输出 在E3展示会上，任天堂打出了"Playing=Believing"（眼见为虚，手玩为实）的宣传语，提出相对视觉效果，实际操作和游戏的感觉才是被重视之处。另外在5月10日，宫本茂在记者招待会上说"480p是我们的标准"，对于新主机是否对应1080i和1080p并没有任何评论。 结论：暂不对应高端显示	解析度：480i、480p、720p、1080i 输出端子：标准Video输出、高端Video输出 XBOX360在游戏机中率先提出了"HD"（Hi Definition，高端）的标准，在高清电视和显示设备上实现了高清晰的输出。使用HD AV线，可以在高端电视上实现1280×720到1920×1080的高画质。 结论：最先实现高清画面的次世代主机
网络服务功能	阅览因特网：可能 固有服务：e-Distribution 由于配备了大容量硬盘，PS3对应网络功能更加轻而易举，网络服务的种类也比以前增加了不少。像PSP一样，主机可以通过上网来实现软件更新。只有更新到最新的软件才能玩最新的游戏，游戏光盘本身也会附带更新程序的。PS3的基本服务包括视频聊天、上传自己的游戏成绩并排名等等，另外有一些游戏软件也可以通过网络支付实现网上下载的销售形式。 结论：搭载HDD使网络功能更加广泛	阅览因特网：可能 固有服务：官方模拟器、WiiConnect24 任天堂早就宣布过，可以通过有偿软件的方式提供以前主机的模拟器。此外公布的服务内容还有WiiConnect24，即使在主机关机的状态下（严格地说是睡眠状态），也可以经由网络完成软件下载等任务。由于Wii没有内置硬盘，所以下载的游戏和其他软件应该会储存在512M的闪存中。另外它的网络浏览器"Opera"（又是个和艺术有关的代号……）可以实现浏览互联网。 结论：在你睡觉时也能保持不眠的机器	阅览因特网：不能 固有服务：XBOX Live、Live Anywhere XBOX Live可以实现语音聊天、在线寻找对手并对战、下载体验版影像等功能。微软在XBOX时代建立的XBOX Live已经比较完善，服务功能充实，XBOX 360在这方面得到了进化。今后，XBOX360通过网络，与Windows PC、移动电话等工具联动的机会增多，无论到哪里都可以使用自己的账户进行XBOX Live服务，这就是Live Anywhere。 结论：充实的XBOX Live得到进一步发展
输入设备	PS3的手柄采用了6轴识别感知技术，在前后左右倾斜手柄的时候，可以被感觉出来。由于这种装置十分敏感，手柄取消了震动功能。 结论：带有感觉倾斜度的机能	Wii的"遥控器"具有动作感知、震动、光标、麦克风等功能。与控制器连接之后形成的"双截棍"手柄，将发挥出大家意想不到的效果。 结论：前所未有的操作直感！	与XBOX360主机同捆的无线手柄是很普通的游戏手柄，此外微软开发的与Windows PC通用的有线手柄可以在XBOX360和PC上使用。另外无线手柄与PC连接的装置也在开发中。 结论：与PC手柄具有互换性
对应媒体	对应碟片：Blue-Ray Disc（BD-ROM）2倍速、DVD-ROM8倍速、CD-ROM24倍速、Super Audio CD 2倍速 对应卡式存储设备：Memory Stick、SD卡、Compact Flash（CF卡） 其他端口：USB2.0×4 互换性：兼容PS、PS2软件 结论：搭载次世代蓝光DVD！	对应碟片：Wii用12cm DVD、NGC用8cm DVD 对应卡式存储设备：SD卡、GC记忆卡槽×2 其他端口：USB2.0×2、控制器连接端子、GC手柄接口×4 互换性：兼容GC软件、过去机种的游戏可以通过模拟器实现有偿下载和游戏 结论：已证实对应SD卡和USB2.0	对应碟片：DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW、CE-ROM、CD-R/RW、CD-DA、WMA CD、MP3 CD、JPEG Photo CD、外挂HD-DVD设备可读取HD-DVD(今冬发售预定) 对应卡式存储设备：无 其他端口：USB2.0×3、记忆卡槽×2 互换性：兼容XBOX软件 结论：3大主机中对应媒体最丰富?
扩展性	无线LAN：Bluetooth 2.0、IEEE802.11b/g 与PSP联动：通过无线LAN或者USB2.0连接PSP，进行数据交换。 扩张性：除已公开的内容外，PS3的开放环境很容易让第三方加入制作，游戏的形式和种类也有无数种可能。 结论：主机机能无限扩张?	无线LAN：IEEE802.11b/g 与NDS联动：使用任天堂独特的无线通讯方式进行连接与NDS实现数据交换。 低电量待机模式：在不游戏但是需要开机的时候使风扇停止，消耗更少电量，保持接续因特网的状态。 高速起动：可以高速开启闪存和网络浏览器 结论：期待与NDS的高性能联动	与Windows Vista联动 当地时间5月9日，微软的比尔·盖茨向外界宣布，明年一月发售的新的视窗操作系统"Windows Vista"将与移动电话和XBOX360实现联机互动。XBOX 360将通过XBOX Live与手机、PC联动，从而实现"Live Anywhere"。微软的这一宏大构想引起人们的关注。 结论：Microsoft才能实现的宏大计划！



以尖锐的游戏从业者视点
透视全球游戏产业发展的游戏评论家

叶伟

中国最早期参与并融入到游戏中的一批人，亲身经历了中国游戏市场从无到有的整个过程，并成为游戏文化前沿的浪尖人物。对于业界有着比普通游戏迷更加深切、更加独到的认识。作为《电软》的特约撰稿人，叶伟也一同参与到《电软》的策划制作与成长当中，并见证了《电软》的发展历史。
时至今日，在高节奏且繁忙的工作生活中，他仍旧以犀利的文笔与尖锐的视点为中国游戏迷奉献着珍贵的脑营养，在其饱含丰富游戏阅历的文字下，其先进、前沿的游戏理念仍旧在不断地迸发着激情与灵感。

VS

资深玩家中的翘楚
拥有丰富的游戏阅历的电玩行家

Darkbaby

本名徐继刚，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。华丽的文风，丰富的游戏阅历，熟知游戏业历史，以及一般玩家无法企及的业界敏感度，使徐继刚成为中国游戏人中文武双全的代表之一。更为难得的是，对游戏文化的深度了解使其文章在可读性、收藏性及实用性等多方面实现完美融合，在对文化及产业的见解和认识上，深厚的思想底蕴使他在文章中释放出独特的力量。



360的降价并不能影响到PS3的首发销量

叶伟在游戏业有着极为丰富的理论知识和实际经验，对近未来业界的走向分析上经常有独到且精准的把握。

——请问，微软年底的变相降价政策能否对PS3的发售造成影响？其影响力会有多大？

叶伟（以下简称叶）■实质上，降价并不能影响到PS3首发时抢购的那些用户。PS系列主机的铁杆要在全球消灭这200万的存货是一件轻而易举的事情——除非索尼自己发生产能问题。不过鉴于供小于求的情况必然出现，Xbox360的降价对于拉拢那些得不到PS3、又希望体验次世代游戏的玩家来说是一个巨大的诱惑。我们可以看到，去年微软实际上就发生了无货可供这样的情况，结果让PS2这台老主机钻了很大一个空子，不过好在这并不是同一个层次上的竞争。今年PS3将会面临同样的问题，但结果可能就不会像去年的Xbox360那么顺利了。



战争题材的游戏是微软主机上较受欢迎的一种类型。

——我们知道微软在日本拉拢了不少软件厂商和制作人，然而就目前发售的游戏来说，符合亚洲玩家口味的软件数量还是比较少，那么360在日本的销售状况能否在未来出现转机？微软今后可能会采取哪些措施来改善当前的状况？

叶■事实上，无论是不是Xbox的Fans，我们都必须要理智地看待这个问题：由于去年发售时的一些系列问题未得到很好解决，Xbox360在日本市场的故事确实已经基本结束了，而这并不是微软多出一些开发赞助费就能够解决的问题。现在日本厂商基本已经放弃了Xbox360正式游戏的开发而转向Wii，之所以还有少数公司继续在做，主要是希望能够藉此打开海外市场-因为日本国内市场多年不振的情况始终没有得到改善。但是毕竟日商要以本土市场为主，目前360在日本如此的普及速度与慢性自杀无疑，所以没有人愿意花钱去开发无法获得利润的产品，这样就只能限于恶性循环而无法自拔。

我觉得微软现在的计划，一个是希望能够通过Live Arcade来继续吸引并且维持住一些老牌日商和用户（从现在的情况来看这一点还是比较成功的），另外也想通过“蓝龙”和“失落的奥德赛”这两款RPG作品来检验一下主机在日本究竟还有多少吸引力。我个人估计BD和LO可能会为360增加将近50万的新用户群，如果说确实能够做到这一点，那么说虽然不可能来个咸鱼翻身，但继续抓住一些日商并且培养一些忠实用户还是有可能的。

有一点是很明确，360在日本目前的表现并不是微软所预料的，而MS也并非主动放弃日本市场，它只是尚未找到更有效的解决方法罢了。在这种情况下，微软只能祭出惯用的法宝，用钱和时间慢慢推进它的开发和用户群。

——既然微软的360现在还不能占据日本市场，那么对于PS3应该是个大好机会，不过您个人认为PS3的定价策略是否明智？从游戏机的角度不得不承认确实是有点让人难以接受，您认为索尼会不会考虑降价？而降价的最佳时机是什么时候？

叶■我一直认为明智或者不明智这种评价一般都是马后炮，而不是事先能够看出来的。实际上我相信你如果能钻到索尼肚子里，就能看到斯丁格或者久多心里也没多少底。

因为这个定价牵涉到的部分太多，不是索尼一家所能够决定的，他们也是集多方意见和数据之后考虑再三，挑选一个最适宜的数字然后赌一把运气。究竟用户会不会因为蓝光而去疯狂抢购便宜的PS3，现在谁也不知道，最后只能让事实说话：假如索尼搏中，以后的历史上就会将此称为久多或者斯丁格“充满睿智和胆量的决策”；假如索尼失败，那么对这两位的评价就会和疯子挂起钩来。反正人有两片嘴，但结果却只能有一个。

作为一个电器产品，PS3肯定、必然、绝对地会有降价这一天。但真要降价也要等所有的索尼核心玩家消化掉大多数产品之后，按照PS3的出货量估计起码得等一年左右。如果到明年圣诞还是360、Wii和PS3三足鼎立的话，那么价格战是一定会打起来的。不过这样的话胜者绝不会是成本最高的PS3。

——既然如此，那么高成本的蓝光光碟用在游戏机上是不是太早了？

叶■比尔·盖茨说过64K的内存足够了，现在来看显然是错误的预判，不过游戏的情况还是有些不同。比如像SS的双核概念直到这一代才成为主流，有些很好的想法如果生不逢时反而会造成拖累。

如果索尼只是“为了要BD普及而强行以PS3推广蓝光”，就不能说是一个很理智的决策。因为游戏的有趣程度和容量并不一定成正比。此外，开发游戏不是不要钱的，要塞满30G的空间，明摆着是让人花钱做高清动画，这种费钱费力还不一定讨好的事情，自虐可以，要强迫开发商去这么干就难免遭到反抗了。



借助双截棍，塞尔达这款经典游戏将被赋予许多极具新意的革命性玩法。

——那在PS3发售之后，现行的PS2主机上的软件开发速度会受到什么样的影响？是否有可能在PS2末期再度出现重量级游戏？

叶■PS2重量级的产品在去年底和今年初都出得差不多了，遗憾的是其销量都不怎么理想，看来装机量和软件销量之间的关系已经不大。

新主机在玩法或者画面上对旧世代的产品冲击太大了，开发商也需要新的题材来刺激销量，因此不会再有什么大作会搬到PS2上。

——听您这么说，我们对次世代游戏也更加期待了。您觉得PS3首发的游戏大约能达到多少款？其主机的销量是否会因此而产生影响。另外索尼承诺出货两百万台，是不是对市场过于乐观了？

叶■既然大家都觉得索尼在把PS3当廉价蓝光播放机卖，那何必再纠缠于它有几款首发游戏呢？正如索尼某人所言，即便PS3首发一款游戏也没有，200万台怕是也会一下子卖个精光——这倒是和倪匡卖无字天书的说法颇为接近，毕竟人家拥趸多、从者众，从这个角度来看，200万只少不多，完全不用担心。

——当年因为PS2配备了DVD光驱，所以一定程度上推动了DVD的普及。而今PS3又采用了BD作为游戏的载体，其结果会不会和上代一样成功？

叶■就算是完全一模一样的前提，历史也很难完全复制的吧？何况现在BD的条件与当初DVD并不完全吻合，人们可选择的余地更多了。我个人的看法是高清视频普及还需要至少1到2年的推广期，在此之前，无论是BD还是HD-DVD都有一段很艰辛的路要走。

——从最近公布的游戏画面来看，PS3的作品明显有缩水的痕迹，再加上其手柄也取消了震动功能，是否会影响到玩家对这款主机的期待？软件商们对此有什么想法？

叶伟档案

· 1990年与张弦一起撰写国内第一本游戏相关书籍《电子游戏入门》，后为包括《电软》在内的多家国内游戏杂志撰稿；

· 1994年成为《电软》专职撰稿人；

· 1999年2月加入法国育碧上海分公司，历任游设计师、项目经理、部门经理、制作人等职位；

2006年3月离开育碧但仍留在游戏行业，现为内某企业总裁兼执行董事；

叶伟 而立之年笑傲游戏江湖

和大家侃侃游戏次世代

叶■很难去揣测软件商的实际想法，不过发出“PS3也不过如此”声音的玩家应该不在少数吧？确实和已经有一年经验的Xbox360来比较，新出炉的PS3在画面上没有多少优势，而且日本厂商似乎在高清的阴影下也进步得不够充分——Capcom这种异类除外。不过决定主机销量的始终还是产品而并非性能，光是有MGS和FF续作就足以让PS3在日本地区站稳脚跟了，这恐怕也是日商绝不放弃索尼的一个主要原因。相比这一点，360就差得多了。

——FF这些作品固然很吸引人，那Wii的“革命”式游戏方式能不能受到人们的喜爱？在未来，传统游戏和创新式游戏将会在市场上占有什么样的比重？

叶■看看NDS我们就知道这样的游戏方式是否能够长久了。娱乐总是需要创新的，不然就未免过于无趣了。

——游戏发展到现在确实非常精彩，但明年E3却决定缩减规模，那么那些著名厂商是否还会选择E3作为信息发布平台？面对欧美游戏市场的抬头，为什么E3却要缩减规模而不是扩大影响？

叶■事实上对于这个问题业界早已注意了。我以出展商的身份参加过几次E3，总体感觉是花费越来越奢靡，但会后效果却一年比一年差。每年厂商们都要在展台布置、礼品还有模特小姐身上花去大量的精力和金钱，制作组也要为E3赶制、包装演示版本而增加不少额外负担，这些往往会在很大程度上影响到游戏本身的开发进程，因此E3作为一个专业展览，缩小成本和规模是必然的。

——现在日本和欧美的游戏年龄分级标准都日趋完善，今后各大厂商会不会专门针对18岁以上年龄的玩家开发更多的游戏？

叶■会不会这样做，主要是看这部分消费人群的数量是否有更多的增长。现在来看，成年玩家的数量这几年确实是在明显上升的，这个情况应该还会持续好几年。

——次世代主机的机能已经可以很好的表现出人类的各种举动，那么将来的游戏开发应不应该在玩家的身心健康方面多做考虑？

叶■我觉得对于这个问题，不应该把责任都推到开发商身上。个人的行为不但要靠社会道德和法律来约束，同时也要靠玩家自己去调整去约束。游戏本身是一种娱乐，是供玩家发泄的东西，发泄完之后该怎样还是怎样，作为一个成人来说必须要对自己的行为负责，身心健康说到底还是他自己的事情。

——前面说了不少业界的东西，我们对您个人的喜好也很有兴趣。请问您都看好哪些日本的游戏制作人？

叶■我个人感觉现在日本的制作人大多比较矫情，陶醉在自己的小圈子里多了点，眼光还不够开阔，这个怕是很多人的通病了。

——您比较看好哪台次世代家用主机？

叶■Wii吧，它最终销量彻底胜出现在是应该没有什么悬念的。掌机的话，PSP对我来说的主要用途就是看小说和打FC、MD模拟器，NDS样子确实粗糙了点，很有点拿不出手。所以说实话我对它们都已经没什么感情了。

——您觉得日本软件商合并的风潮已经过去了吗？现在哪些厂商还面临着必须走合并的路线才能生存下去？

叶■如果新世代的主机不能给日本游戏业带来振兴的话，软件商合并的情况还会继续的。传统大厂所面临的问题可能更大，要合并他们更有可能。

——接下来麻烦您预测一下三大主机谁会成为未来的主导？并谈一下各大主机的优势所在吧？

叶■业界的普遍看法这次会是三强分立，我觉得差不多也应该是这样。虽然Wii的销售应该是最顺畅的，但在新鲜感过去之后，还是要注意如何真正把游戏方式同游戏深度结合在一起，并且在高清方面，确实也是360和PS3优势更大。而后两台主机应该说各有特点，很难互相取代，所以都还有存在的价值。

——另外，次世代主机现在都加入了大量的网络服务，您认为未来的三大主机在网络上的发展方向有什么不同？

叶■网络这方面我只看好360。道理很简单：经验。微软在这块领域本来就很熟悉，此外Xbox Live和Live.com计划已经打造并且运营了多年，这些是新入门者无法了解无法替代的优势。不过也许Sony可以通过与Google合作来达到速成的目的，哈哈。

高额的开发费用很有可能会让游戏厂商们头痛。



次世代主机强劲的硬件性能在光影等效果的营造方面已经做得非常出色。

——这个想法确实不错，那么您认为今年圣诞节的次世代主机大战谁会获胜？

叶■毫无疑问是Xbox360。

因为基数不同，无论怎么样PS3或者Wii都不可能在今年达到或者超过Xbox360靠一年多积攒下来的数量，总销量上定是360胜出；而如果单论圣诞销量的话，Wii和PS3都可能会遇到产能问题(Wii是从NGC改来的可能好些)，所以这部分也是360胜算更大。

——那对于软件公司来说，自E3之后，他们对三大厂商的态度有没有转变？

叶■我觉得厂商的态度如果要有大规模的转变，那也只是会在三台主机全部亮相并且已经可以预见到结果的时候。现在局势不明朗的时候，不妨一碗水端平做公正状，这样对谁也都没坏处。如果说你看到了一些批评或者支持的言论，那并不说明软件商的策略有了本质的改变。这其中有很多是开发商与硬件商的博弈，而有些更是一种宣传手段。

——现在PS3的游戏销售方式现在正在朝着多元化方向发展，不再局限于店面零售。那么未来还有可能会出现什么样的游戏销售方式？

叶■PS3还没出现就这么说显然很不公平。事实上正在朝着销售手段多元化发展的不是索尼而是微软。Live Arcade已经被证实是一种相当有成效的零售方式，因此通过主机→网络→付费→下载的方式在未来将逐渐流行。现在还是几十M的小游戏，将来随着网络条件的改进，几百甚至上G的游戏都有可能这样销售。我想体验过Xbox Live的人对此肯定有很大的认同感。

确实来说这种点对点、先体验后付费的销售模式不仅仅会让消费者感到非常方便，而且也会大大减少发行商的物流成本。但是如何保留传统销售模式带来的实体拥有感，是这种销售模式最终能够流行的一个关键问题。

——现在的游戏类型相比先前的数量丰富了很多，那么随着次世代主机的一些新功能加入，有没有可能还会出现全新的游戏类型？

叶■这个是必然的。我相信在这方面Wii会做到一个极致。至于360可能更偏重网络化体验的革新。

——次世代游戏的开发成本高，这是大家都清楚的。那么开发一款PS3、360、Wii的游戏，平均大约需要多少资金投入？

叶■基本上一款优秀的360游戏——AAA级那种，要2000或3000万美元。PS3现在不好说，但只多不少。Wii的话应该很少，几百万美元就足够了。

——既然开发成本这么高，如果PS3的市场反应不够理想，软件商们会不会彻底将重心转移到360和Wii上？

叶■这是必然的。不单单是PS3，只要有一台机器的市场反应不好，软件商都会有所动作。没有人愿意和钱过不去。

——您认为今年的TGS上将会有哪些值得关注的焦点？没有任天堂在场，索尼会不会独自爆料一些令人吃惊的消息？

叶■我认为索尼能爆的消息这两年来差不多都已经爆了，包括一些似是而非的消息。现在的业界很难再有当初那种“惊爆”的感觉，一方面是由于神秘感越来越少、游戏开发商和硬件商之间的交易与合作越来越透明，另一方面也是



如今已经成为微软手中杀手锏的HALO3能否成为牵制PS3销量的秘密武器？

真正决定主机销量的始终还是产品
娱乐总是需要创新，不然未免过于无趣

MGS4，小岛监督制作的系列最后一款作品，将给玩家们带来怎样的次世代冲击？

由于开发商和运营商都越来越精明并且追求独立，不再简单地“衷心”或者依附于某一个硬件商，在这种情况下很难有什么石破天惊的消息传出来。

——下面我们谈谈国内，未来的网游和家用机比重会发生什么样的变化？

叶■未来十年内不会有太大变化，网游仍然将是主导。

这里我们要考虑到两个问题：目前在国内，个人电脑是装机量最大的游戏主机——这个数字很可能比PS3在日本的普及量还要高，而且现在还在持续增长；网络用户的数量最多，此外网络游戏的平均消费水平最为低廉，低到任何一款单机原创游戏都无法比拟的水平。在这种情况下，家用主机要在国内和网游竞争根本就不是在同样的起跑线上，所以无法对其造成任何显著的影响。

——未来的三大主机谁最有可能会考虑在中国发售行货？

叶■Wii由神游来同步发售行货的可能性很大，其它主机则不可能这么快。

——中国的家用机游戏市场目前面临很多阻碍，您认为影响这一领域健康发展的最主要原因有哪些？如果中国的游戏市场想要步入正轨，您估计需要多长时间？

叶■对于这个问题，我现在的看法是：家用游戏主机真的适合中国么？市场决定产品的生命，如果一个产品始终很难在这个市场上发展起来，我们就必须回过头来看看它是不是个合适的东西。就好像在很多地区网游没法成为时尚那样，我觉得家用游戏可能也没法在中国有什么大的发展，那么我们何必还要苦苦追寻让它步入正轨的各种方式呢？与其那么费力，不如想想如何把网游做大做强好像才更合适。

——中国的网游市场在经过了前段时间的迅速膨胀之后，目前已经进入平稳的正常运营阶段，诸如SE、SEGA、光荣等国外厂商的网游产品经营状况也不是非常理想，它们会不会转变在中国的发展战略？

叶■我觉得中国网游目前仍然处于膨胀期，只是MMO RPG这部分到了一定的饱和阶段，但总体来说离真正的平稳期还有很长一段路。至于国外厂商的网游产品在国内运营不佳，主要是作为海外厂商——尤其是来自于网络环境和玩家素质都相当好的日本厂商——不熟悉国内实际情况、自视过高、但决策（包括运营和产品开发）失误又一意孤行所造成的。某家日本公司的思维混乱在国内网游届更是已经近似于笑话，而这些并不是中国网游业界本身的过错。这些厂商的失败当然会影响到他们公司对中国市场的信心，但中国网游市场并不是靠他们托起来的，而且这些电视游戏的大厂在网游界并不比一个入门新手高明多少，因此他们的决策并不会造成什么影响。



欧美游戏厂商更加热衷于对游戏开发技术等方面的追求。

——不管怎么说，看来网游玩家们是比家用机玩家幸福很多。现在随着PS2等在国内流行的主机逐渐退出市场，进入次世代后的新主机会给中国玩家们的游戏生涯带来什么样的影响呢？

叶■Wii肯定也将成为国内的主流，因为它有价格上的优势。PS3和360对于家庭用户来说配置太高，就算有玩家愿意购买主机，也很难完整配齐整套视听器材来获得完美的享受，所以除了一些有实力的消费者，更多的玩家只能欣羡但未必能够加入。

——目前在中国代理国外主机的厂商只有神游，那么进入次世代后，会不会有更多的商家愿意与日本方面合作？

叶■理智的商家应该都不会这么做。原因正如我前面所说的，电视游戏在国内的前景并不为人看好。如果说仅仅限于网络游戏软件上的合作，那么日本方面的产品鉴于其技术水平较低目前也很难适应中国的实际情况，所以我认为短期内中国游戏业不会与日本发生多大的瓜葛。

——看来这条路的确是行不通。不过本届ChinaJoy上展出了PS3，这是否意味着索尼将会在中国继续推广他们的家用机？您觉得索尼现在对中国游戏市场的态度如何？

叶■这个不是索尼的态度所能够决定的，这个要看我们政府主管部门的态度。

未来十年之内，网络游戏仍然将是中国市场的主导
市场决定产品的生命，家用游戏主机真的适合中国？

硬件规格固化的PSP发展道路狭窄 Wii已成为第三方不得不重视的平台

作为一名对日本游戏市场有着极为深刻了解的行家，Darkbaby的业内评论文章往往犀利而不失客观。

——任天堂现在大力推行创新式的游戏方式，同时也声称Wii不再是传统的游戏机，那么这是否代表任天堂将来不会再涉足传统游戏领域？

Drakbaby（以下简称D）■时下流行的经济管理专著《蓝海战略》一书中曾经指出：企业规避直接竞争并获得市场主导权必须的手段就是通过转移市场热点来取得“价值创新”，NDS的成功之道正在于斯！

任天堂近年来鼓吹的“异质”战略说穿了不过是和索尼等商业对手争夺消费者眼球的幌子而已，说到底其彻底追求游戏性的经营宗旨丝毫没有变化。从NDS两年来的发展历程可以清晰看到，任天堂通过对游戏进行再包装和增加新元素成功扩大了用户层，诸如《马里奥》、《星际火狐》等传统游戏非但没有被忽视，反而更进一步被推到了台前。目前任天堂发表的首批WII原厂游戏名单中几乎囊括了该社过去所有的知名品牌，该社显然还是把硬件普及的成败关键寄托在传统游戏。

个人认为，“传统游戏”这个专用名词本身颇有些意味不明，如果把“传统游戏”理解为保持传统操作方式的游戏类型，那么32位时代PS、N64的全面3D化和使用类比摇杆等已经让业界经历了一场成功的大革命，使用全新操纵手柄WII不过是代表游戏发展沿长线中的一个方向而已，并不能视之为离经叛道。

——不过任天堂的确是把Wii划分到传统之外了，您认为这个时机是否正确？Wii在游戏开发上必然要比360之类的要花更多的心思，那些传统游戏厂商能否适应这种转变？

D■我是这样看待目前日美欧三大消费市场的发展状况的：日本市场处于扩张到达极限后的收缩回复期、北美即将进入市场饱和期、欧洲无疑还处于高速成长期。一旦产业的大部分市场出现饱和停滞迹象，只有通过变革和创新等积极手段才能持续健康发展，任天堂选择在业界大变革的前夜进行自我革命，无疑是正当其时。

NDS的事例已经给了广大第三方厂商很大教训，由于对未来局势的判断失误，绝大多数的第三方在携带主机大战中都蒙受了不同程度的挫折，目前能够和任天堂共享NDS丰收硕果的只有SQUARE-ENIX、BANDAI等一些早期积极参入者。

传统游戏厂商在Wii平台发展初阶段水土不服可能是必然的现象，但是时势所逼，Wii已经成为第三方不得不重视的硬件平台，各社的技术力和开发力将面临前所未有的考验。

相信次世代家用主机大战会进一步加速优胜劣汰，未来业界的格局将面貌一新。

——目前NDS在全球的销量已经达到了2100万，而索尼也承认了PSP在掌机领域不敌NDS的事实。然而就主机的可拓展性来说，PSP随着系统软件的不断升级，其功能和娱乐性上都明显要比对方更具优势，那么在接下来的竞争中，PSP是否能出现超越NDS的势头？

D■诸如DQ等RPG里经常会有一类魔法和剑术两方得意的所谓魔法剑士角色，这类人物在游戏初期或许还有些作用，一旦进入关键时刻往往却因为实力不济惨遭替换下场，包机房时代我们常把那些样样抓一把却又样样不精通的玩家调侃为“魔法剑士”，PSP或许就是传说中不幸的“魔法剑士”。

最近日本一家报纸评论称PSP的真正对手并不是NDS，许多人觉得是无稽之谈，在下倒觉得不无道理，高性能手机和iPOD等数码商品确实对PSP造成了巨大冲击，而且这些商品的硬件扩张性，使之未来的优势将进一步体现。反之，硬件规格固化的PSP主机，今后的发展道路可能会更加狭窄。

刻意追求硬件规格“异质”的NDS，未来很长一段时间内会因为其不可替代性发展顺利。

——其实PSP在欧美的销量还不错，而NDS则更重视日本的本土市场，这种状况的成因是什么？

D■我的看法完全相反。

PSP在任天堂全力防卫并且NDS也已经成为社会流行现象的日本本土能够实际销售400万台以上，实在可以算是可圈可点的优异成绩。然而欧美市场的低迷不振却令EA总裁等业界人士大失所望，欧洲一向是索尼ps系传统强势领地，但是目前除了英国情况尚可外，PSP在欧洲其他地域都明显落后于NDS，连索尼CFO大根田伸行在发布财务报告时也难以掩饰失望。北美市场是PSP唯一可以和NDS拮抗的地域，初期阶段PSP凭借在广大第三方厂商的全力支持下曾经占据了压倒性优势，但是由于价格定位和缺乏突破性的大作软件，近期发展势头逐渐减弱，未来局势并不容乐观。PSP在占尽地利人和的欧美市场差强人意的销售业绩，实在无法称之为“不错”。



相比日本本土，任天堂品牌在欧美地区的市场号召力相对薄弱许多，而且欧美玩家一直有追逐硬件高性能的习惯，任天堂预估到NDS可能会陷入苦战，已经做好了退守本土市场的最坏打算。

更有所谓“穷则思变”，日本本土游戏产业处于发展最终阶段的市场环境，枯竭的土壤往往更容易滋生出革命的种子，任天堂显然有意识的将本土市场当做了最理想的试验田。

——那么您认为PSP的UMD格式影片为什么会迅速退出市场？

D■很简单，PSP成也棒子，败也棒子。

网络下载业已成为社会流行现象的信息时代，试图依靠发展独自封闭式规格牟取巨大利润的商业经营模式正遭遇前所未有地挑战。

——FF11在360上已经发售了，DQ也预定在任天堂的新主机Wii上发售外传作品，那么您认为像FF和DQ这两大王牌游戏系列在未来是否有可能在除了PS3以外的其他次世代主机上发售正统系列新作？

D■从深层次进行分析，目前的SQUARE-ENIX暂时被牢牢捆绑在了索尼的战车上，短时间内根本不可能摆脱控制在其他硬件平台推出主力商品。首先SQUARE-ENIX的用户层和PS平台的主流用户层完全吻合，大多为中高校学生或青年职员等，这些消费群体正是任天堂和微软薄弱的环节。另外，SQUARE-ENIX商品目前海外发行基本都倚赖SCE业务提携，包括了目前成为最重要经济支柱的网络游戏《FFXI》的运营，其利益关系非旦夕可以理清。此外，我们也不可以忽略长期精诚合作形成的感情因素……

SQUARE-ENIX经营层显然看清游戏产业正走向多极化发展的大趋势，着意于分散投资以降低经营风险，力挺NDS便是非常明显的动作。但目前S-E在任天堂和微软两阵营尚获利有限，一旦将来《FFIII》、《DQ剑神》等试水作品获得大成功，S-E肯定会进一步增大投入力度。

——NDS现在的高人气是大家有目共睹的，不过这种高人气能不能持续下去？

D■NDSL日本发售半年多始终缺货，百万大作层出不穷，第三方厂商的参入力度也不断加大，月产200万台体制标志着NDS已经确实踏上了高速发展的轨道，在游戏产业出现新的市场热点（比如次世代家用主机大战全面爆发）之前，NDS将继续创造业界神话。

——其实NDS的流行就是因为上面出现了很多内容休闲的创新游戏，您觉得这种风潮还能持续多久？并且这种流行趋势会不会影响到欧美市场？

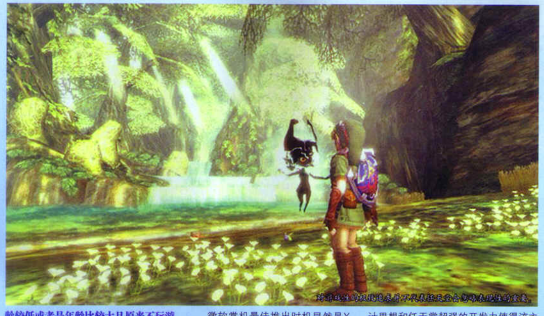
D■脑力锻炼风潮到底还能持续多久是最近日本业界最受关注的话题，PSP游戏《福福之岛》制作人森川幸人在BLOG上担心休闲类游戏流行经历短暂亢奋后会迅速退潮，业界也会因此迷失方向而遭受重大损失，许多业界人都怀有同样的忧虑。

人们显然低估了任天堂的实力，如果认真体验比较过《大人的脑力锻炼》两作，会发现续篇的游戏性较之前作有了飞跃进步，而新近发售的《料理DS》也备受好评，任氏对于休闲游戏的乐趣发掘实在可以用“渐入佳境”来形容。目前任天堂对于同种类游戏推出的节奏控制相当合理，再加上不惜血本的广告宣传攻势，确信脑白金风潮不会像当年宠物蛋流行那样昙花一现，毕竟操刀者的功底还是有高下之别。

近日，任天堂在《俄罗斯方块DS》大会上邀请宇多田光挑战玩家和开发者，其宣传手段之高明远非那些仅仅把明星当做花瓶摆设的可以相比。

众所周知，越是对现状满足越不容易接受新生事物，欧美地区玩家对以PS系为主流的传统游戏的满足度要明显高于日本本土，因此脑锻风潮很难在欧美引发同等规模的流行狂潮。不过从近期《动物森林》、《大人的脑力锻炼》和《超执刀》等游戏在欧美地区的销售状况来看，一些优秀的作品正使得全新的流行之风逐渐形成。

——NDS的受众群体现在大部分都是年



对游戏性的执拗追求并不代表任天堂会忽略表现性的重要。

龄较低或者是年龄比较大且原来不玩游戏的人，这样的变化对于掌机来说是不是一件好事？

D■从任天堂公开的NDS消费者分布图上我看不到类似状况，NDS用户群体的分布相当平均，只不过PSP的用户层相对更集中于20岁前后的青年群体而已。用户层的扩大对于掌机产业来说是有百利无一害的好事，开发厂商必须努力制作出迎合新用户的游戏，有效避免了商品单一化现象，促使产业进一步活性化。



——您觉得传闻已久的微软掌机究竟会不会推出？如果要推出的话他们会选择什么样的时机？

D■如果我没有记错的话，X-BOY的传闻最甚嚣尘上之时正是NDS和PSP发售的前后那段时间。

微软从来就没有把任天堂视为直接竞争对手，过去是不屑一顾，如今则是形同吴蜀联手对抗强魏的默契盟友关系，虽然表面任天堂并不领受MS的频频示好，但彼此显然都把对方视为牵制削弱索尼的重要道具。

微软的直接目标一直是索尼，我非常相信在PSP发表后微软确实存在类似X-BOY的开发计划，因为当初大多数人判断PSP会以摧枯拉朽之势迅速占领携带游戏市场，届时微软将会腹背受敌，该社必须制订对应措施避免事态恶化，然而后来局势的急遽变化使得X-BOY暂时失去了推出的可能性。

目前NDS和PSP的对峙僵持局面无疑是微软最乐意看到的局面，PSP已经令索尼大失颜面并挫伤元气，任天堂也被迫在NDS平台投入了大量人力物力资源，甚至几乎完全放弃了对NGC的软件支持，两败俱伤的局面大大减轻了微软在家用主机领域拓展市场的竞争压力。不过，NDS的巨大成功远远超出了微软的预想，不得不重新审视这个过去一直被忽视的对手，该社目前也拿不出妥善方案来对抗任氏的“异质”路线。

微软掌机最佳推出时机显然是X-BOX360完全取得市场优势地位，任天堂和索尼两败俱伤之时，届时出手将胜券在握……

——我们同样也想问您一些个人的喜好问题，请问日本游戏制作人您欣赏谁？

答:游戏产业的未来属于30-40岁之间的中坚骨干。

1、松野泰己： 虽然这位有“游戏业黑泽明”美誉的天才因某种原因暂时蛰伏，但我坚信此人的创造力迥非凡俗可比。

2、绀野秀树：《路易的鬼屋》、《马里奥赛车DS》、《NINTENDOGS》等畅销大作使得这个其貌不扬的青年制作人在高人济济的任天堂脱颖而出，该氏主持开发的作品大多具备轻松明快的时代气息，而且受众相当广泛，在日本国内外均获得定评。

3、上田文人： 在日本游戏业界屈指可数的始终坚持将电子游戏纳入艺术创造范畴的传奇人物，虽然他的作品销量有限，但依然期待此君在PS3平台创造出更具艺术价值的伟大作品。

——您比较看好哪台次世代家用主机？同时喜欢PSP还是NDS？请简单谈谈理由好吗？

D■PS3凭借前两代主机打下的扎实基础依然成为市场的最终主导者，本人最期待的当然是任天堂的WII，特殊的硬件设计思想和任天堂超强的开发力使得该主机充满了未知的可能性。无论成败，相信WII一定会在电子游戏史册上留下浓重的一笔。

PSP和NDS在心目中曾经拥有同等地位，并在早时期同时拥有了这两款携带主机，但是硬件厂商判若天渊的作为让我再一次完全倒向了任天堂阵营。PSP虽然拥有革命性的硬件性能，却至今没有推出任何一款足以体现自我价值的原创游戏，令人大失所望。

——今年的圣诞节将会上演次世代主机的销售大战，其结果有可能谁会获胜？

D■预感今年PS3 VS WII的结果可能是2004年PSP VS NDS的翻版，任天堂在价格、软件种类和生产制造等环节都准备相当充分，而且年末又是该社传统的强势时期。价格始终是制约PS3 成功普及的最大软肋，圣诞节是所有人的节日，并不仅仅属于少数富人，有多少人愿意以前所未有的天价购入一台游戏主机还是未知之数。圣诞节商战最大的变数应该是先行一年多的XBOX360的表现，今年年末是决定XBOX360命运的最关键时期，如果无法遏制两大新主机的气势，未来前景将非常黯淡。反之，XBOX360则可能在欧美地域获得全面主动。

——就中国市场来说，未来的网游和家用机比重会发生什么样的变化？

D■很多市场分析报告清晰指出：网游的成功普及之道在于廉价，目前中国市场网游市场对于家用机市场而言占据了压倒性的优势，国内目前只有神游凭借任天堂掌机系列产品相对低廉的价格还在发出微弱的声音。

随着家用主机市场进入全面更新换代时期，家用游戏在国内的发展趋势将进一步恶化，PS3破天荒地高价势必严重制约在国内的普及发展，而X-BOX360、WII在国内的知名度相对较小，即使进入国内市场，短时间也很难有大的作为。

相形之下，随着《公会战争》、《卓越之剑》等超大作网络游戏在今年末明年初陆续推出，网游市场将进入一个新的发展扩张时期。

此消彼长，未来国内网游市场对于家用机市场的优势地位无疑将进一步扩大。

——您觉得未来的三大主机谁最有可能会考虑在中国发售行货？

D■作为局外人，我很难给出令人满意的答复。

不过从天时、地利、人和等角度分析，WII显然是最有可能在中国发售行货。神游在中国扎根多年，已经建立了相当的口碑和市场基础，WII的定价也比其他两款主机更适合国人的消费力。在网游大行其道的今日，PS3和X-BOX360光凭借图像表现力恐怕难以突围而出，或许大力提倡“异质”乐趣的WII可以凭借其独特性在中国有所建树。

——随着PS2等在国内流行的主机逐渐退出市场，进入次世代后的新主机会给中国玩家们的游戏生涯带来什么样的影响？游戏的投入是否会变得很难承担？

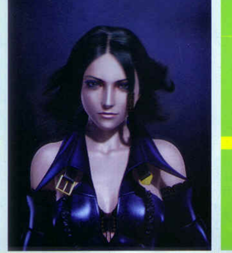
D■我个人对未来的局势非常担忧！

过去10年来，一直是索尼的游戏产品占据国内市场的绝对主导地位，但是PS3的天价势必在未来相当长时间内对国内玩家造成重大影响，许多人可能因此退出或选择其他厂商的产品，中国家用机用户群在短时期出现收缩现象将是不可逆的现实，残存的家用机用户也会进一步细分，玩家群体将呈现高龄化和核心化。

或许对于中国家用游戏媒体来说，真正的审判日已迫在眉睫！



年末是决定360命运的最关键时期
用户层的扩大对掌机有百利而无一害



电玩综合情报志
Vol.189
2006 / 18
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「灵弹魔女」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点 热点话题 & 独家分析

新作 无双特报 & 无双报道

专题 特别策划 & 业界分解

攻研 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

评介 游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

别致 固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.189

Focus on Game News

双周注目图片

微软的掌机在性能上必然会大大超越其他两个对手，不知道《死或生》系列会不会出现在这上面。

PS3内忧外患处境岌岌可危 微软任天堂趁机落井下石

本刊讯 现在距离次世代大战的到来是越来越近了，三大厂商为了迎接这一战役的到来，如今都在摩拳擦掌，积极备战。不过PS3现在的处境很不乐观，从公布价格以来的大批持抵制情绪的玩家已经让PS3的支持率降到了最低，而且连索尼PS官方杂志的编辑也有倒戈的迹象，其内忧已然到了非常明显的程度。而微软和任天堂当然也不可能袖手旁观，这个时候正是打压对手的大好时机，于是这两家公司纷纷亮出了各自的杀手锏，企图在PS3上市之前就给以致命的打击。

索尼内部的倒戈

PS3的售价至今一直饱受非议，这种状况发生在一般玩家身上已经不是什么新闻了，而原本等待PS3的玩家因此而改为购买Xbox360的人也不在少数。而今这种情况越演越烈，日前一位Playstation官方杂志《PSM》的编辑也表示，他暂时不会购买PS3，而想购买的主机变成了Xbox360。至此，官方杂志编辑的这一言论无疑让PS3充分暴露了内忧外患的不利处境。

该编辑表示，作为一个官方杂志的编辑，他们并没有免费的PS3主机可以试玩。想要体验PS3就只能自己掏钱购买，当平井一夫在E3上公布了PS3高达599美元的售价后，编辑们的购买热情就下降了不少。不过，这位编辑也强调说，他们并不是要指责PS3的高昂售价，由于目前物价飞涨，一台主机的售价比早几年的平台贵是很正常的事情。但是考虑到PS3的竞争对手都将售价尽量压低，所以PS3的售价就显得有些不合理了。

如果599美元的游戏平台有出色的游戏，那的确是值得的。但现在的情况是许多好游戏在Xbox360平台上也会同步推出，而PS3独占的重量级作品如《最终幻想13》，《合金装备4》等却都不会在PS3初期发售，这也是该编辑目前不考虑PS3的主要原因之一。

目前来看，无论是普通玩家还是索尼官方的杂志编辑，对于PS3的售价都略有微辞，作为Playstation家族的第三代成员，PS3能否在内忧外患的情况下取得成功，也许很多人都不再看好它了，但索尼美国分社总裁兼首席执行官平井一夫却不这么认为。

平井死撑高调言论

面对PS3的窘境，平井一夫的乐观态度却从来没有改变，而且近期又发表了一些鼓舞士气的言论。Yankee Group公司近日对次世代市场份额的预测，据统计，PS3将占市场份额的44%，360为40%，Wii仅为16%，这样的结果当然是对索尼有利的，然而平井对此似乎并不满意。

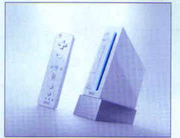
在谈到他是否认同Yankee所作的预测时，平井一夫说：“分析家总是依据现有的信息来作预测。而索尼的目标至少是获得和PS以及PS2同样的市场占有率，我们不会让任何一点市场份额被对手占去。”但在问到PS3是否已经开始生产时，平井一夫的回答倒是让人很难相信。他说：“我们还没有开始生产，不过已有特派人员在中国、日本，对生产线进行检查评估，我们绝对不会宣布‘从今天起，PS3开始生产’之类的公开声明。”

在被问到如何避免发售后的缺货问题时，平井一夫答道：“我们说过要在年内全球出货两百万台。由于我们要在欧美日三个地区发售，因此现在还没有制定出具体的分配计划。最简单的做法是每个地区分配70万台，但实际肯定会有所波动，缺货几乎不可避免。除非我们突然宣布：‘等到来年六月再发售主机’，但这是不可能发生的！”

平井的言论让人很容易联想到原微软Xbox事业部总裁丸山嘉浩，当初丸山就是因为对市场估计不足，而且盲目乐观而导致最后“引咎辞职”。现在平井好像也对PS3的前景想象得过于美好了，结果如何还有待年末揭晓。



平井一夫对PS3抱乐观态度是没有错，但眼前的这些不利因素为什么却只字不提呢？



↑Wii现在支持率很高，可谓前途光明啊！

任天堂已经手握利剑

美国时间8月15日，任天堂的美国首席执行官Reggie Fils Aime在最近的一次USA Today采访中，发表了自己对次世代战争的看法，和平井一样，他对自家的Wii同样充满自信。

当问到面对索尼的PS3和微软的Xbox360任天堂会如何与之竞争时，Reggie认为微软和索尼都是在走过去的路线，而任天堂将会努力开展新的玩家群，拓展新的道路，并且他们正在尝试扩展在美国的市场。

现在微软对于任天堂是非常宽宏大量的，因为微软的经理主管Redmond建议玩家可以同时购买Xbox360和Wii，因为这两个价格加起来是相当于PS3的。玩家们明白他的意思，这其实是在讽刺索尼，但任天堂可能并不领情。Reggie就表示：“我当然更希望顾客能买Wii和它的游戏，而不是去买任何竞争对手的产品。”

除了Wii，NDS也让任天堂感到非常高兴。NDS的设计同样吸引了游戏爱好者和非游戏爱好者，目前在世界范围内有力地挫败了索尼的PSP。在日本NDS比PSP多卖了5倍。Reggie评价道：“目前为止，和我们一样拥有相同远见的竞争对手根本不存在。这都是基于我们的市场开展策略，并且这样的家庭主机才是我们所期望的产品！”

总的来说，Reggie对于Wii将会以自己的独特方式获得最后胜利是非常自信的，而不是像微软和索尼一样在技术环节上互相攀比。这种战略在NDS上已经获得了成功，那么接下来的Wii想要在家用机市场上打个翻身仗估计也不会特别困难。

特别是近日《日兴证券》的一份报告中指出，由于Wii的CPU成本得到了良好的控制，所以主机价格将可以控制在19800日元到25000日元左右，而且日本国内的市场份额将会增加五成。如果Wii真的只卖19800日元（约合人民币1400元）的话，那么对于迅速普及将会有非常大的帮助，再加上如果首发游戏出色，那么严重缺货都将是意料之中的事。

微软抨击PS3游戏

看着索尼很有可能要栽跟头，微软哪里还坐得住？马上就要去推一把！虽说竞争对手之间的骂战大多没有实际意义，多为提高自身的士气，然而这次微软却非常直接，干脆称PS3的1080p只是个骗人的把戏。

微软的Xbox Live项目技术策略总监Andre Vrignaud在其博客上把PS3的性能骂得一钱不值，还进一步说99%的PS3游戏都将运行在720p的程度上，屈指可数的几个能够以1080i甚至是1080p规格运行的游戏也不见得在游戏内容上能有多么精彩。谈到这样认为的原因时，他说PS3在像素填充上与Xbox 360在同一个档次上。就算PS3的性能强上一些，但想想游戏开发商，他们大多都对应多平台开发，在当今的情况下，在两种相似性能机型上实现720p才是现实的目标，在年底前大家不会看到任何一款达到1080i的PS3游戏。

另据最新消息，微软将Xbox360的HD-DVD外置播放器最终定价为200美元，并计划在今年年末圣诞商战期间推出。外置播放器的优点就在于比内置光驱更方便玩家自行选择，微软指出，虽然蓝光比HD-DVD拥有更大的容量，但预先内置蓝光光驱而导致的高额成本势必会减少PS3的初期市场占有率。

目前市面上最便宜的HD播放器也要500美元左右，如果HD-DVD光驱的售价是200美元的话，那么在市场上还是会有很大的吸引力。而反观PS3，虽然蓝光播放器的价格高达1000美元，使得PS3显得十分超值，然而终归是定价起点太高，就算是便宜了400美元，但近600美元的电视游戏机终归超过了大多数人的购买承受心理。

凶箱

8月初举行的TECMO股东说明会上，该社正式宣布将原执行役员板垣伴信降格为役员，根据推测此次人事异动可能是清算《DOA4》日本发售延期导致Xbox360首发不利的责任，但也有人联系近期TECMO频频暗示将强化PS3和WII的支持力度，断言系该社经营方针大转换的先兆。

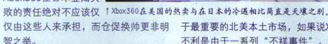
8月23日，《FAMI通》率先披露了BANPRESTO在Xbox360推出的机战最新作《超级机械人大战XO》，但是令人大失所望的是，这款游戏居然是2004年发售的NGC版的强化移植，制作诚意可见一斑。

和Xbox360在欧美各地如火如荼的发展势头相对照，该主机目前在日本的销售状况可谓空前凄惨，至今累计硬件销量不足15万台，近日某全新大作的首批出货仅有3000份，其末路命运几乎已经成定局……

凶箱:

“如果不能在日本取得成功，Xbox360即使在全世界取得成功也不能算是真正的成功！”前微软日本Xbox事业本部长丸山嘉浩曾经如是说。

雄心勃勃的丸山嘉浩似乎并没有料想到，Xbox360在日本发售之日便是他的黯然下台之时，尽管竭尽全力也无法摆脱和前任大浦博久同样的悲惨命运，徒然在这个电子产品序列日本攻略之路上增添了一具白骨。当年，Xbox因为在日本首发期间出现的一系列不祥事件被冠以“凶箱”的恶名，而如今Xbox360日本国内相关业务也成为了该国游戏业界人士避之不迭的“凶箱”。我不得不对丸山嘉浩及其同僚表示由衷的同情，Xbox360在日本登陆失败的责任绝对不应该仅仅由这些人来承担，而仓促换帅更非明智之举。



↑Xbox360在美国的热卖与在日本的冷遇相比简直是天壤之别。

挖角、模仿对手、低价竞争一向是微软进行大规模商业侵略行动时屡试不爽的三板斧，“一太郎”的故事便是其中经典的范例。一个曾在日本Just system长期工作过的朋友曾经给我讲过这样的真实故事。微软在上世纪九十年代中叶大举进入日本文字处理软件市场时，当时在该领域一统江湖的是Just system社的“一太郎”系列，日本政府为了防止微软的文化侵略也对Just system社的进行了保护性大力提携，办公机构一律使用“一太郎”处理文案，在最初三年里微软的OFFICE软件在日本的市场占有率不足5%。微软对于严峻局势并不气馁，不惜高薪从Just system挖了许多骨干技术人员，同时对“一太郎”进行了大卸八块式地彻底分析研究，从而使得日文版OFFICE软件在功能上完全超越了竞争对手。在营销策略方面，除了低价竞争的惯技，微软的营销人员不厌其烦的登门游说推销堪称寸土必争，庆应大学、东芝公司……一个接一个大订单被纳入囊中。2002年，微软终于取得了决定性的胜利，OFFICE软件的市场份额在该年度首次超过了“一太郎”，森严的壁垒在洪水无情冲刷下颓然崩塌，Just system自此每况愈下，2005年因为经营困难被迫裁减一半员工。朋友在结束这个故事时由衷地感叹道：“微软实在太可怕了，令人窒息的可怕！”

微软的三板斧在日本家用游戏事业的攻略之路上却收效甚微，这当然和竞争对手的实力有着密切关系，索尼和任天堂都是世界知名的大型企业，并非Just system这种偏安一隅的小角色可以比拟的。微软对于日本市场寄予了足够的重视，当年比尔.盖茨亲自出席了东京举行的Xbox首发仪式，Xbox360首发也有执行总裁彼得.摩尔压阵，关注度绝对不亚于最重要的北美本土市场，如果说Xbox不利是由于一系列“不祥事件”，本番Xbox360的低迷状况实在超出了绝大多数外界人士的预想。或许，正是微软本社对于日本本土市场过度的执念才铸成了今日的败局。

Xbox的日本销售计划是首发40万台、累计500万台，这是一个相当大胆的销售目标，500万台素来被视为日本家用平台二位主机的衡量指标（注解：二位主机指普及度仅次于主流硬件的主机，比如SS、NGC），微软显然大大低估了两大竞争对手的市场号召力。更令人不可思议的是，微软试图原样拷贝索尼的成功之道，采用大洒金钱战术几乎拉拢了除SQUARE和ENIX以外所有的日系厂商，该社也重金挖角了原任天堂的本乡好尾和原SCE的宫田敏幸等重量级人物负责市场营销策划，但却没有及时建立起成规模的第一方&第二方软件开发团队，结果首发软件完全由欧美游戏和大量其他平台的冷饭移植作品组成，缺乏让玩家感兴趣的主力软件。更为致命的是，虽然微软成立了由大浦博久负责的日本Xbox事业本部，但实际大小事务仍然由北美总部遥控操纵，行事迟缓拖沓，当2002年2月22日Xbox首批出货出现刮盘风波后，由于层层汇报扯皮导致事发一周后才宣布回收不良产品，造成的市场恶劣影响已经不可收拾。由于Xbox销售长期低迷不振，大浦博久被解职他用，本乡好尾等更惨遭扫地出门。

曾经担任过美国SQUARE社长丸山嘉浩成为了第二任日本Xbox事业本部部长，相比起前任，出身业界的丸山更了解日本游戏业的实态，而且也拥有深厚的人脉关系，极力拉拢了坂口博信、水口哲也等一大批名流参入Xbox360的开发，以坂口博信名义成立的有限会社Mistwalker标志着微软在日本国内拥有了可以制作大规模原厂软件的开发团队，一举摆脱了过去仅仰赖第三方支持的尴尬局面。丸山嘉浩对索尼等竞争对手的长短见解非常精辟，他为Xbox360制订的首发20万台、累计200万台销售目标非常理性，不再是当年好高骛远的争夺业界老二位置，而是更务实的着意于扎根巩固市场基础。诚如丸山所言，整个Xbox360的日本上市计划是建立在对Xbox失败深刻反省的基础上重新规划完成的，微软对于日本市场的投入力度也远远超出了Xbox当年。尽管做好了苦战的心理准备，但是Xbox360的市场反响之低迷仍然远远超出了微软的预想，首发当周硬件销量仅6万余台，创下了近十年来日本家用游戏硬件首发的最低记录。为了找到一块挽回颜面的遮羞布，兢兢业业的丸山嘉浩再次成了替罪羊，被无情地解除了职务，他在主机正式发售后留任的时间甚至比前任大浦博久更短。

如果说微软一直以拷贝对手作为无往不利的制胜之道，Xbox和Xbox360的接连惨败或许正源于其模仿技巧的拙劣。Xbox时代微软笃信借鉴索尼的第三方羊群战术和大作主义可以获得迅速打开市场局面的捷径，但是对于市场定位却缺乏必要的洞察力，更远远低估了竞争对手的实力，长期竞争的预见力严重不足。Xbox360的挫折确实有许多难以抗拒的非主观因素，例如前代主机失败的负面影响和日本家用主机市场的大衰退等。Xbox的失败给日本第三方、小卖业乃至消费者留下了难以磨灭的记忆，小卖业无法忘记Xbox赔本抛售的惨状，大多数消费者记忆中Xbox的印象或许只有一度愈演愈烈的刮盘风波，而Xbox360的高昂开发成本让原本日子就很紧巴的第三方厂商们更加畏首畏尾。由于缺乏大手第三方实质性的软件支持，微软决意打造自己的FF和DQ（《失落的奥德赛》和《蓝龙》）阵容对抗索尼PS3，但是该社并没有意识到日本家用主机市场和数年前相比已经发生了重大变化。由于受到手机游戏和携带主机游戏等各方面的冲击，以PS2为主导的日本家用主机市场从2005年初开始急剧萎缩，与之相对的是NDS和PSP推动的携带游戏市场高速成长。正如任天堂社长岩田聪近日所言：“模仿和改善一个正在衰退的市场并非正确的经营选择……”连主导市场的索尼也对日本家用主机市场的衰退束手无策，东施效颦的Xbox360成败可想而知。Xbox360的年末首发不幸遭遇了任天堂NDS掀起的空前流行风暴，原本就相当有限的人气被淹没得无影无踪。

微软的第一产品总是很糟，其后续产品会不断完善改进……如果不以销量论成败，Xbox360计划的运营质量确实比前一代产品出色了许多，其大挫折相当部分源于时势使然，但是如果微软未来不对日本业务的经营方针进行彻底改造，其野心终难免成为一场空梦！

微软本社对于日本事业的过多干涉是今后发展的最大障碍。善于模仿对手的微软似乎并没有从当初任天堂和索尼成功开拓海外市场的事迹中获得有益启示，当年荒川实只身赴美闯天下，山内溥委以独断经营权，初期连续数年巨额亏损仍不减信赖，后终于凭借FC一战而成就霸业。上世纪90年代中期，平井一夫临危受命接管北美SCE，久多良木健虽然与之常有异议，但行事从不加以掣肘，最终平井氏挽狂澜于既倒，索尼PS压倒任天堂N64成为北美市场的绝对主宰。至于频繁临阵易将更是商家大忌，明知日本市场为苦战之地，却屡屡以一时之成败更易主持者，不但令士气大为挫伤，更影响到整体计划的连续性。由于丸山嘉浩的去职，近日微软在日本的市场宣传活动出现明显的顿挫，其造成的后果将非常严重。微软应该充分意识到游戏市场的开拓计划是一个漫长的周期，应该任用熟知日本游戏产业的人士全权主持业务，日本业务由于市场特殊性必须保持其独立性，微软要有足够的耐心和信心，或许市场份额的争夺战要延续十年甚至数十年，但是一份耕耘必然会有一份收获。

大浦博久、丸山嘉浩、本乡好尾……或许不久为Xbox日本事业阵亡者的名单上还会添上坂口博信等人名字，但是我们坚信微软依然会坚持走下去，路漫漫兮其修远兮，何处是归程？！

□文/特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby

后记:

近日圈内传闻微软将于今年末明年初携Xbox360正式进军中国大陆市场，兴奋之余却想到中国是一个远比日本更为复杂的市场环境，不禁想关切地对有关人士询问一句：“ARE YOU READY?！”

8月9日

●SEGA发表将推出PSP星空浏览软件《大平贵之监修家用星象仪便携版》，该软件还支持即将推出的PSP扩充周边"GPS信号接收器"。(详细报道请见右侧)

●KONAMI发表，将推出PSP数字漫画《合金装备 漫画版》，并于官方购物网站推出赠奖活动，提供特制PSP直立架作为抢先购入的特典赠品。该漫画的内容是以PS上的《合金装备》为主轴，并加上各种生动的动态画面演出效果以及交互式游玩功能。该作预定9月21日推出，定价2940日元（含税）。



←用PSP看漫画实在是很新鲜的体验。

●日前有人发现了PSP 2.8版系统程序中隐藏了一个重大的秘密。据说使用2.8版PSP上网的时候，系统会自动向索尼传送PSP本机的一些信息，索尼可以此来检测你的PSP合不合法。然而在2.8版软件发布的时候，索尼并没有提及这项更新的特性。看来，索尼正在秘密向破解组织发起反击。

8月11日

●台湾省光荣公司于8月10日公开了《战国无双2帝国》的游戏要素以及产品内容。(详细报道请见右侧)

●美国时间8月7日，微软的高级程序开发员Kevin Collins先生在当地举行的DVD座谈会上透露，360对应的外置HD-DVD光驱将在不久后正式出货。（详细报道请见右侧）

●模拟手术游戏《超执刀》将在北美作为Wii首发的作品。这次Wii版的《超执刀》将是NDS的加强版，增加了一些新的关卡和角色，人物的整体感觉比NDS版要更加成熟一些。而且游戏还加入了语音，并将邀请著名声优为主要角色配音。



●近日，国外某杂志放出了这款掌机的设计概念图，并称其性能非常强大，接近360的水平。（详细报道请见右侧）

8月13日

●SQUARE ENIX于8月中旬，在日本Vodafone3G手机平台上，推出知名动作角色扮演游戏《圣剑传说》系列的初代作品。该作收录有GB版的游戏内容与原创新要素，并进行了画面改良，于8月16日开放下载，单次下载费用525日元（含税）。



↑这下主机电量不足的问题解决了。

●日本厂商JTT发表了一款新型电池Mobile Battery Slim，这款电池可以通过转接线为PSP或NDSL主机充电(不对应NDS)，其体积只有IC卡大小，宽度和NDSL差不多，重56克，于8月19日发售，售价为3990日元。

●口袋妖怪公司趁着暑假期间特别在东京举办了该游戏的夏季试玩会，而试玩现场大部分都是家长带着自己的孩子来参加，现场非常热闹。(详细报道请见右侧)

软件 日本专讯 用PSP也能仰望辽阔星空 另类软件周边即将帮你实现

本刊讯　SEGA日前发表，将于10月下旬推出由日本知名星象投影装置发明家大平贵之所监制的PSP星空浏览软件《大平贵之监修家用星象仪便携版》，并支持即将推出的PSP扩充周边"GPS信号接收器"。

《家用星象仪便携版》是款可以在PSP上重现真实星空的星空浏览软件，由曾经独立发明星象投影装置"MEGA STAR-II"的日本知名星象仪创作者大平贵之担任监制。本作品中收录多达500万颗星球的资料，300颗以上具备详细解说，所有的星球都将以真实的位置与颜色重现于屏幕中，玩家只要指定时间与地点，就可以在PSP上重现当时的星空。可指定的时间范围横跨2万年，从公元前9999年的古代一直到公元9999年的未来，并提供"恐龙时代"与"冰河时期"等远古时代的历史回顾功能，可指定的地点则包括全日本47都道府县，以及全世界150个主要都市。

除了单纯的星空之外，软件中还收录了包括日蚀、月蚀、彗星等天文现象，雨、雪、云、雷、极光等自然现象，以及环境自然音效等丰富的设定，让玩家自由搭配出各种不同的观星环境。之外也收录了以各种不同主题所制作的星座介绍节目，如"四季的星空"、"太阳系"、"流星"、"彗星"等。



↑本作是PSP上首个功能奇特的科学类软件，想法很奇特。

另外，本作品还支持即将于秋季推出的PSP扩充周边"GPS信号接收器"，只要通过该装置，即可取得玩家确切的所在位置，并显示于地图上（仅限日本当地），这也是首款支持GPS信号接收器的PSP软件。同时也提供"今天的星空下载"功能，可通过无线网络分享功能，将当日的星空分享给未持有本软件的其他PSP玩家观赏。

PSP版《大平贵之监修家用星象仪便携版》预定10月19日推出，定价3280日元（含税）。

硬件 国外专讯 微软掌机外观首次曝光 其名称估计与性能有关

本刊讯　微软的掌机从最初爆料之后，很长一段时间都没有了进一步的消息。而日前，国外某杂志放出了这款掌机的设计概念图，并称其性能非常强大，接近360的水平。



在今年的E3展上，我们就得到了相关的消息，称微软已经把旗下的Xbox 360团队一分为二，一部分负责继续研发诸如HD-DVD光驱等Xbox360外设，另外一部分则负责研发微软首款掌上游戏机产品，即"Xbox 360 Portable（暂称）"。虽然之后的消息很少，但可以肯定的是，这款掌机的确在研发当中。并且就NDS和PSP现在的走势来看，微软只有将掌机的性能提升到前所未有的高度，才有可能在掌机领域立足。

据这几天流传出的概念图显示，Xbox 360 Portable在设计上和PSP非常类似，而性能数据虽然没有公开，但从其名称上我们可以知道，它是与360有着密切关系的，估计与主机联动等功能绝对是必备的。

特报 日本专讯 口袋新作举办东京试玩 目前该作已经接受预购

本刊讯　NDS版《口袋妖怪 珍珠/钻石》即将于9月28日正式发售，而官方趁着暑假期间特别在东京举办了该游戏的夏季试玩会，而试玩现场大部分都是家长带着自己的孩子来参加，现场非常热闹。



↑这里提供的试玩环境显得有些简陋。

本作的冒险舞台是一个辽阔且自然景观美丽的地方，玩家可以自由选择主人公的性别，未选的一方则会作为帮助玩家的角色登场。另外，NDS版《口袋妖怪》将肯定会对应Wi-Fi，实现全球玩家对战。而且游戏还可以与在年底推出的Wii版《口袋妖怪》互动。

《口袋妖怪 珍珠/钻石》的预售从8月11日开始，在预售期间，凡是预约购买游戏的玩家，都能够得到原创口袋妖怪的限量模型。

←试玩现场就像一个小型发布会。

软件 国内专讯 《战国无双2帝国》细节公开 新增要素众多创系列之最

本刊讯　台湾省光荣公司于8月10日公开了《战国无双2帝国》的游戏要素以及产品内容。《战国无双2帝国》是"帝国"系列的第3款作品，也是首次以日本战国时代为背景舞台的新作。

本作的主要模式"争霸演武"依然保留了系列的传统，此外游戏还包括多种游戏模式以及前所未有的全新要素。如与同伴施展必杀技的"无双联合绝招"，你可以对同伴下达"进攻敌阵"、"守护本阵"等指令，一旦与武将之间的亲密度提高，就可以合作施展必杀技。这款游戏中的登场人物也非常多，共有400位武将。本作也加入了可提高同伴亲密度与能力的"茶会"等教育政策卡，以及如"金山采掘"类的地方独有政策卡，其可玩的要素较前几作有很大的提高。



目前，本作预定于9月21日同步推出特典版、一般版以及组合包，特典版内含游戏本体、《战国无双特典动画集》、《秘传战国指南书》以及战国大名艺术卡8张，建议售价暂定约合人民币450元。

硬件 美国专讯 360用HD-DVD光驱发售在即 次世代媒体之争将拉开帷幕

本刊讯　美国时间8月7日，微软的高级程序开发员Kevin Collins先生在当地举行的DVD座谈会上透露360对应的外置HD-DVD光驱将在不久后的某个假日正式出货。

Kevin Collins先生表示，该光驱只有一般的记事本大小，而且将比目前市面上所有的HD-DVD播放器都要便宜，但具体的售价并没有透露。他还强调，如果玩家拥有了这款外设，则Xbox语音及影像处理将全部都变为可能。据调查，很多的Xbox用户已经拥有高清电视或者高分辨率的显示器，如此一来，玩家们就能够更好地欣赏HD-DVD的高清晰影像了。

作为次世代光盘规格的HD-DVD，微软是持大力支持态度的，而作为竞争对手的蓝光规格，预定于今年11月全球登场。专家认为，对两大阵营来说，次世代游戏机市场之争，将是决定这两大新载体未来生存命运的重要战役。

新世界世嘉游戏有限公司总经理川原崎浩嗣

——中国街机市场的展望

世嘉于今年5月23日，与上海新世界股份有限公司共同出资，展开新的大型娱乐设施——新世界SEGA游艺竞技场（PLAYER'S ARENA）。上海新世界方面提供场地，世嘉提供各种设施。工作人员以在中国国内雇佣为主，不过世嘉方面早在去年就向上海派驻了部分日方工作人员。目前PLAYER'S ARENA的运转现状还是以世嘉的日方人员为中心。本期的新闻人物特别请到新世界世嘉游戏有限公司的最高责任者川原崎浩嗣先生，就PLAYER'S ARENA的战略、中国街机市场今后的展望等问题，回答了记者的提问。



PLAYER'S ARENA将作为文化娱乐展开

——在中国上海设立PLAYER'S ARENA的目的是什么？

川原崎■这是本公司作为开拓中国市场的一个任务。虽然前景很好，但是中国对游戏仍然存在各种限制。希望突破这些限制，使PLAYER'S ARENA成为能被上海地区的居民广泛接受的代表性设施。我们这次是经过周密计划的商业行为，希望通过努力，使中国的娱乐市场得到健全地发展。

——中国文化部第44号文件（文件当中规定了不得审批现有的电子游戏经营场所，也不得审批这些电子游戏场所增添或者更新新的电子游戏设备等）中，对游戏商业化附加了各种法律的制约。世嘉是准备以在法律允许的情况下实现一种“软着陆”吗？

川原崎■这次与普通的娱乐不同，是以“文化娱乐”的执照进行展开的。上海市和各地方自治体在执照的发放、执照的内容上，都有所不同。我们的展开是以健全体育文化系统和体育设施为本。

——所以，使用了PLAYER'S ARENA这个名称，而不是JOYPOLIS。可以这么理解吗？

川原崎■是的。

——PLAYER'S ARENA这个名称只在中国使用，还是世界范围的？

川原崎■目前还没有决定，但是这可以看做是一个榜样。我们最重视的是如何彻底地为上海市民提供体育设施。

——说到体育设施，PLAYER'S ARENA的主题是什么？

川原崎■当然是体育。主要是具有游戏性使身体可以活动起来。

——放置的设备都是世嘉的产品吗？

川原崎■不，其他公司的产品也有，还包括一些在中国进行调整后的设备。

——有没有PLAYER'S ARENA专用的设备呢？

川原崎■其实目前还没有决定是否推出专用设备，但是却有很多引人注目的机器。比如放置在入口处的“F1赛车体感型机器”，就是考虑到F1赛事在上海拥有很高的人气。8个人可以同时进入尺寸和F1赛车差不多的机器中，进行接近真实的模拟操作。

——要进入PLAYER'S ARENA玩各种游戏，除了10元人民币的入场券，还必须花费100元钱购买充值卡。感觉价钱贵了一点，PLAYER'S ARENA是想针对中上层消费群体吗？

川原崎■在日本，街机厅和东京JOYPOLIS从规模和本质上都有区别。而我们这次的PLAYER'S ARENA就是按照JOYPOLIS的形式建造的，整体的质量很高，尽可能的向大家展现一个虚拟的世界。所以关于收费方面，我们加上入场券一项。但事实上，自从今年5月23日正式营业以来，因为临近暑假，现在正在进行免入场券的促销。

——就是说，目前不考虑赢利与否，首先考虑的是培养消费群。

川原崎■是这样的。必须要让大家了解我们的PLAYER'S ARENA。

——现在放置的设备中，人气较好的是什么？

川原崎■在体感设备方面，刚才提到的“F1赛车”和“神秘海洋”都很受欢迎。还有就是可以拿到奖品的模拟赛车游戏也十分有人气。

——请详细谈谈关于这种可以得到奖品的游戏。

川原崎■这种游戏在日本没有，最初是在美国出现，现在我们把它带入了中国。通过投币进入游戏，根据游戏的结果可以得到类似于奖券的东西。单张奖券的价值较低，但是如果搜集了很多则可以换到不错的奖品。

——和日本相比，有什么不一样的印象吗？

川原崎■首先得奖游戏比较受不同年龄层的欢迎。不过对于比较追求真实的模拟设备，也许是因为还没有习惯，很多人觉得比较恐怖。

——有关于入场者的年龄层和男女比例的数据吗？

川原崎■从6月和7月的统计数据来看，男女比例大概是5：5。目前的状况主要以年轻人为主，不过也有与家人一起来的。

——估计一年内的入场者人数会达到多少？

川原崎■当初的计划是年间100万至120万人的目标，目前可能会有变化，具体还说不好。

关于今后网络游戏和街机游戏的展望

——网络游戏目前在中国比较流行，世嘉在网络方面有什么计划吗？

川原崎■目前还在讨论中。

——《麻将》系列不是很受欢迎吗？

川原崎■世嘉的确有不错的“麻将”和“赛马”游戏，但是这种题材很难得到中国方面的进口许可。

——是因为带有赌博性质吗？

川原崎■这个需要与中国当局进行接触才可以判断。如果像WCCF那种足球游戏估计问题不大。



一新世界世嘉游戏有限公司的最高责任者川原崎浩嗣先生，似乎对PLAYER'S ARENA在中国的成功充满了信心。

——关于《三国志大战》系列进入中国应该没有问题吧？

川原崎■现在虽然没有这方面的计划，相信以后会拿出来讨论的。

——世嘉方面今后在中国市场将怎样展开呢？

川原崎■关于PLAYER'S ARENA内部设施方面，我们感觉还大有改进的必要。还有就是内部的整体色调，想再淡化一下。关于游戏，想加入一些PARTY GAME，其实也是想通过PARTY GAME改变一下设施内的气氛。

——在日本的JOYPOLIS里，还有各种形象角色的表演，PLAYER'S ARENA里会出现这些吗？

川原崎■以后应该会有。比如“索尼克”这些知名度较高的角色。我们目前也在针对这个问题进行讨论。

——今后作为在中国发展的公司（编辑注：指新世界世嘉游戏有限公司），有可能出现原创的作品吗？

川原崎■其实我们目前只是一个执行公司，基本上是在执行总部的命令，还不具备独立开发原创作品的实力。

——现在上海市内还有放置了像街机《VR战士》等游戏的街机厅，这个应该是违法的吧？



川原崎■应该不是。因为在中国文化部第44号文件出台之前，取得的营业执照依然有效。

——以后在视频游戏方面是否就不进行推广了呢？

川原崎■虽然目前几乎没有，但我们的宗旨是想加入大量的视频游戏。现阶段也就是像《VR射手》这种体育题材的视频游戏，但是这种游戏的放置也可以起到一定的宣传作用。我们非常期待有朝一日可以推出大量的视频游戏。

——关于纪念商品的贩卖，全都是世嘉方面的原创商品吗？

川原崎■是的。不过，我们也准备做些中国的原创商品，但是这方面还需要进一步努力。我们也很期待将来关于贩卖商品方面的发展。

——在CHINA JOY上，世嘉一直给大家留下的是健康良好的印象，大家也都对世嘉在中国市场的发展充满期待。川原崎先生本人目前具体的工作是什么？

川原崎■其实我的任务就是以上海为中心，建立一个中国政府可以接受的新设施，让中国有关方面认识到这是一个十足的产业。当然，对于普通的消费者来说，无论是何种年龄，都希望他们了解到这不只是游戏的范畴，而是一种健全的娱乐性设施。我们要将PLAYER'S ARENA做成一座模范的设施，对今后这方面的展开起到一种示范作用。

——您对今后中国的娱乐市场有什么样的展望呢？

川原崎■消费者的反应是非常重要的。所以我们在各种企划上非常严格，为了能赢得顾客的高满意度，我们必须认真努力。而且我们感觉有必要实现与日本同等甚至更高的质量。

——具体是怎样的高质量呢？

川原崎■设备的质量首先当然要好，但是更重要的是服务方面。因为中国和日本在习惯上并不相同，所以顾客不会期待像日本那样的服务。我们作为这里的外资日本企业，尤其要注意质量的问题，消费者同时也对我们有所期待。现在很多日本企业在中国投资，其中也有不少是游戏企业，正因为如此，我们更要保证质量，也能给其他日系企业带来信心。

——这回的PLAYER'S ARENA不是实验性的展开，是要以连锁性的设施正式展开吗？

川原崎■是的。我们是有这样的计划。如果将来开了连锁店应该是件好事。

——可以谈谈今后的目标吗？

川原崎■以上海为起点，向中国的消费者提供健全的娱乐，使他们真正了解这种娱乐。这是最重要的目标。虽然目前有各种各样的反应，但我想我们能够顺利进行下去。

——从今年5月份营业开始，到现在已经2个多月了，顾客的反应怎么样？

川原崎■反应还算不错。比如，现在正在进行促销活动中，我们会给来场的顾客配发说明材料和优惠券，顾客对此普遍反应良好。6月末开始的动漫SHOW，也取得了不错的销售业绩。顾客的良好反应就证明了他们对我们提供的娱乐很感兴趣。

——がんばってください（请努力）。非常感谢。

8月15日

●美国微软于日前发表了针对业余创作者所设计的游戏开发套件"XNA Game Studio Express"。该套件将提供给非专业游戏开发人员开发跨Xbox360与PC平台游戏的渠道。（详细报道请见右侧）



●日本任天堂于8月12日在东京举办了"和宇多田光对战俄罗斯方块!"活动。宇多田光从5岁起就开始玩GB版的《俄罗斯方块》，曾经在综艺节目中展现过高超的技巧，是日本演艺界中数一数二的俄罗斯方块高手。

●由POKEMON公司制作的NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》，最近公布了冒险开始时与玩家结伴的口袋妖怪，以及同时预约两版本游戏的第3种预约特典。(详细报道请见右侧)

●近日索尼正式成立了"PLAYSTATION Signature"品牌专卖店，并决定推出带有特别印花设计的黑、白PSP主机，另外，索尼在欧洲市场也将要推出三种新颜色的PSP。

8月16日

●THQ公司于日前在纽约秘密举办了一个Wii游戏发布会，其中展出了黑色的Wii手柄和具备震动功能的几款游戏作品。在展出的游戏中并没有任何一个作品利用到手柄的扬声器，THQ的一个员工解释说因为没有收到任天堂关于这个设备的描述文档。



←黑色的设计使原本像玩具的手柄变得成熟了很多。

●Phantom娱乐公司日前宣布取消推出"Phantom(幻影)"游戏主机及配套游戏下载服务的计划。得以保留的"幻影游戏服务(PGS)"概念也将转而针对安装有Windows XP的PC。（详细报道请见右侧）

●《美国新闻与世界报道》最新一期刊登文章说，有些电子游戏能有助于治疗创伤后的精神紧张和慢性疾病。目前有一款专为年轻癌症患者设计的电子游戏《Re-Mission》，经过专家的研究表明，玩过这个游戏的患者更愿意主动服药，战胜癌症的信心也更足了。

8月18日

●据最新一期《华尔街期刊》报道，很多玩家开始利用他们的技巧谋生。这种谋生方式就是教人如何玩游戏过关，著名的游戏教学网站Gaming-lessons.com的创办者汤姆·泰勒便是从事这个行业，而且收入颇丰，每小时费用为45美元(约合360元人民币)。

●日前欧美开始流行一种新的便携式虚拟游戏《虚拟男友/女友》。这款游戏和以前的电子宠物非常类似，只不过其中的角色换成了人类，可以让玩家体会与电子情人培养感情的奇妙经历，该游戏中共有8个主人公，玩家可以执行的命令也非常丰富。



●8月12日至13日，日本东京举办了名为"Comic Market"的游戏同人爱好展，本次活动是第70届，称之为"Comiket 70"。（详细报道请见右侧）

特报 国外专讯 幻影主机取消研发计划 公布三年时间终成泡影

本刊讯 原名InfiniumLabs的Phantom娱乐公司日前宣布取消推出"Phantom(幻影)"游戏主机及配套游戏下载服务的计划，得以保留的"幻影游戏服务(PGS)"概念也将转而针对安装有Windows XP的PC。

"幻影"主机早在2003年3月就宣布在开发当中，最初计划2003年11月上市，但随后推迟到2004年11月。在经历了这几年的不断延期，以至今天的取消之后，这款主机终于成为了名副其实的"幻影"。其主要原因就是该公司在2006年2月陷入严重的财政危机，并且被迫更名。在改名为Phantom之后，新公司的第一个整改计划就是取消幻影主机的研发，继续推行"Lapboard"的附件，以便为PGS服务的开发积累资金。PGS仍将是一套在线体验与购买系统，但重点服务对象已经从游戏玩家变成了一般性用户。



目前该公司没有透露服务的发布日期，但已经决定将其变成基于Windows XP的业务，从而简化发布难度。

软件 日本专讯 口袋新作主角怪兽公开 预购两作可获得新赠品

本刊讯 由POKEMON公司制作的NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》，最近公布了冒险开始时与玩家结伴的口袋妖怪，以及同时预约两版本游戏的第3种预约特典。

本次官方网站公布了主角最初可以选择的3只口袋妖怪，分别为草属性的树苗龟、火属性的小火猴以及水属性的圆企鹅，同时并宣布将提供同时预约《钻石》与《珍珠》两版本（或同一版本两套）的玩家这3只口袋妖怪的特制玩偶模型组合，连同单独预约两版本的迪亚路加与帕鲁基亚两神兽的模型在内，共可获得3套共5只口袋妖怪的模型，这些玩偶模型都是由知名模型厂商海洋堂所制作。



另外，官网也公布了Wi-Fi联机功能的新信息，除了以交换玩家代码的方式来进行口袋妖怪的交换之外，还可以通过GTS的功能来直接与全日本其它玩家进行口袋妖怪的交换或查询。NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》预定9月28日推出，定价4800日元（含税）。

硬件 国外专讯 后发制人重归时尚前沿 5款新配色PSP一同亮相

本刊讯 PSP发售至今的1年半时间里在主机的外观上一直只有黑、白两色，相比NDS不但配色众多，而且连机型都进行了重新设计。索尼一向走在时尚领域的前端，而对于PSP似乎并不是那么卖力。不过近日索尼正式成立了PLAYSTATION品牌专卖店"PLAYSTATION Signature"，并决定推出带有特别印花设计的黑、白PSP主机，另外，索尼在欧洲市场也将要推出三种新颜色的PSP主机。

印花PSP套装是限量发售的，陶瓷白主机外壳涂有黑色花纹，虚拟摇杆右边印有一个特殊的印花，木炭黑主机外壳则盖有金黄色的花纹。除了主机稍有变化外，配件也有所升级，将赠送MDR-EX90SL最新款的耳机，并同捆2200毫安的充电电池和电源，还赠送Signature Model的专用支架，售价31500日元（约合人民币2200元）目前这两款全新造型的PSP命名为"月见"和"花鸟风月"。



↑上面三款都将是女性玩家的最爱。

至于三款新配色的主机，分别为：糖果粉、青苹果色和稚蓝色。这三款主机目前公布的发售计划只有欧洲地区，而且推出的只有豪华版，另外，这三款彩色PSP套装将和欧洲时尚品牌P!nK合作，其套装包括：彩色PSP主机、白色耳机(含线控)、一张32MB 记忆棒、一张限定版的音乐UMD，不过具体的UMD内容还不得而知。

这三款彩色版PSP将在10月27日发布，售价229欧元，同时提供大量P!nk主题下载内容，而产品的具体规格以及产品细则将会在8月23日正式公布。



←这个限定版主机的外观设计非常有艺术的气息。

特报 美国专讯 入门级XNA开发套件推出 非专业者也可研发360游戏

本刊讯 美国微软于8月13日发表了针对业余创作者所设计的游戏开发套件"XNA Game Studio Express"，提供没有专门开发器材的一般PC使用者开发跨Xbox360与PC平台游戏的渠道。

XNA Game Studio Express是专业跨平台整合型游戏开发套件"XNA Studio"的简化版，以"Visual C# Express 2005"为基础，针对业余创作者加以改良，提供简易的开发环境与详细的教学文件。这个简易的开发套件是由一系列工具所构成，让开发者能以更简易的方式将3D内容整合到游戏中，目前所有Windows使用者都可以免费下载使用，所开发出来的游戏将可以自由在Windows平台上进行商业性交易。至于Xbox360的部分，则必须加入微软"XNA Creator's Club"会员，方可于零售版Xbox360主机上进行游戏的开发。

想要成为XNA Creator's Club会员的人，可通过Xbox Live支付费加入，分为4个月49美元与1年99美元两种方案。开发出来的游戏非会员无法游玩。这个套件预定8月30日先放出测试版，年底推出正式版。

事件 日本专讯 日本Comiket展隆重开幕 40万人到场朝拜同人胜地

本刊讯 8月12日至13日，日本东京举办了名为"Comic Market"的游戏同人爱好展，本次活动是第70届，称之为"Comiket 70"。

该展览的举办场所为面积巨大的"东京国际展示场"，分为东、西两馆，东馆为社团摊位，共有二大厅共上千个社团在此贩售同人商品。西馆为厂商摊位及Cosplay更衣室，由于Cosplay的人数相当多，所以更衣室也相当大。其参观人数也非常惊人，3天共有40万人到场，足足是东京电玩展的近6倍之多。



↑FF12中的几位大家都不陌生吧?

不过由于日本Comiket展场内的规定相当严格，完全禁止摄影，因此没有办法拍摄到馆内的盛况。不过Cosplay的部份都集中在展示厅的户外，而且想要拍摄的话也要采取排队的方式。该展览的三天时间所展出的内容并不相同，第一天的主题是男性向，第二天是女性向，最后一天的主题则是游戏方面。

8月20日

●《勇者斗恶龙》音乐之父山浩一在8月11日于东京举办的DQ交响乐演奏会活动中，透露了《勇者斗恶龙9》目前已进入开发阶段。不过他表示自己并不清楚游戏何时会推出，也未提到究竟是在什么主机平台上开发，说不定本作会像《DQ7》那样在PS2的末期突然发布。

●微软即将于9月推出Xbox360专用视频摄影机“Xbox Live视频摄影机（Vision Camera）”，包装中将同捆免费附赠摄影机专属支持游戏《Totem Ball》。（详细报道请见右侧）

●SCE于目前放出了PS3的最终版开发机给相关加盟游戏开发商，美国的几家知名游戏网站随后也公布了PS3开发机与系统操作界面的相关信息。（详细报道请见右侧）

8月23日

●日前，国外某网站已经开始接受PS3游戏的预订。正如之前所预料的，这些游戏的价格都非常高，大约为75美元(约合人民币600元)。而同样的游戏，其PC版的价格则只卖39.99美元(约合人民币320元)。








↑看看这些价格标签，恐怕原先的购买欲也会被打消了。

●之前平井一夫在接受外界采访的时候，透露出PS3目前并没有开始大规模的生产，索尼对此很快做出了解释，并称PS3的首发200万台计划不会改变。（详细报道请见右侧）

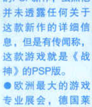
●最近EA的副总裁向外界透露，Wii在北美的售价仅为170美元。另外，他还表示低价的策略一定会帮助任天堂占据较大的市场份额。（详细报道请见右侧）

8月24日

●面对FPS游戏已经成为了欧美市场的主流，微软决定重新设计Xbox360手柄，使之在玩此类游戏时操作更简便，瞄准更精确。（详细报道请见右侧）

●来自国外媒体的报道，索尼将会在近日下调欧洲PS2主机的售价，从原本售价129.99欧元降至94.99欧元。同样PS2专用的记忆卡也会下调，调整后的售价为19.99欧元。

●《战神》制作人David Jaffe宣布目前正在开发一款神秘的PSP新作，虽然他并未透露任何关于这款新作的详细信息，但是有传闻称，这款游戏就是《战神》的PSP版。



↑《战神》将是购买PSP的新理由。



●欧洲最大的游戏专业展会，德国莱比锡GC游戏展于8月24日至27日召开。索尼在会中展出了新款式的PS2主机。（详细报道请见右侧）

特报 美国专讯 EA副总裁爆料Wii售价 170美元确保顺利普及

本刊讯 最近关于Wii售价的传言非常多，基本的范围大概是19800到25000日元之间，也就是合人民币最多1750元，最低1400元。而最近EA的副总裁向外界透露了更为确切的消息：Wii在北美的售价仅为170美元（约合人民币1360元）。

这个消息是EA执行副总裁David Gardner接受媒体采访时透露的，其来源是他在日本时听到来自于任天堂内部的消息，不过消息中仅说到Wii在北美的售价为170美元，而欧洲和其他地区的定价还不太清楚。接着Gardner还谈论了PS3和Wii究竟有什么关键的不同，他强调任天堂目前的策略非常聪明，如此低廉的价格对新主机占据未来游戏市场十分有利，其市场份额必将超过其他主机。

任天堂直到目前为止都没有对Wii的售价进行公开，不过他们曾表示Wii的出货量将在07年的3月达到600万份，如果Wii的价格真的这么低的话，达成这样的出货量恐怕也会卖到缺货。

特报 国外专讯 德国莱比锡游戏展开幕 索尼展出新款PS2主机

本刊讯 欧洲最大的游戏专业展会，德国莱比锡GC游戏展于8月24日至27日召开。本届游戏展共有367家来自全球各地的厂商参展，在展会召开的4天时间里，预计参观者的参观人次将超过15万以上，并创造展会创办以来的历史最高记录。



本次游戏展会总面积达到了90000平方米，比去年增加了13%，而参展厂商的数量也比往年增加了近31%，包含了来自全球各地的游戏硬件、软件开发商。本次展会还将同时举办多场丰富多彩的活动，其中包括卡丁车比赛、各种形式的表演以及一场别具特色的音乐会。另外，SCEE也于展会中展出了将于11月在英国与欧洲推出粉红色新款式PS2主机。

这款粉红色新款式PS2主机将采取限量方式发售，包装中内含粉红色超薄型PS2主机1台(欧洲版SCPH-77004PK、英国版SCPH-77003PK)，粉红色DS2手柄2个，粉红色PS2 8MB记忆卡1张。欧洲版定价159.99欧元，英国版定价129.99英镑(与卡拉OK游戏《Sing Star Pop》同捆。



事件 美国专讯 Xbox360手柄即将改良 全新设计更适合FPS

本刊讯 继承了Xbox手柄大致外形的Xbox360手柄在玩游戏的时候已经感觉比原来好了很多，但是似乎微软对于这样手柄设计并没有完全满意，日前微软硬件部门经理透露了Xbox360将要改良手柄的消息。

在现在Xbox360平台上拥有为数众多的FPS游戏，而且目前FPS游戏在欧美游戏市场逐渐成为主流的游戏类型。为此考虑，微软将会对目前的Xbox360手柄进行改良，使之更适合玩FPS游戏，但是具体的改良细节方案现在并没有透露。该部门经理表示，在家用机平台引入鼠标键盘虽然可以大幅改善操作精度，但是这并不是家用机FPS的发展方向，微软也没有计划进行这方面的引入。因此本次Xbox360手柄的改良将会集中在对右摇杆的再设计，使之能够更好的对应FPS操作，提高控制精度。

该款改良手柄并不会取代现在的手柄，因为在其他类型的游戏上，还是传统手柄更加舒服，所以这款新手柄很可能会作为选购的配件，而不会与主机同捆发售。

特报 美国专讯 360视频摄影机即将推出 3款对应作品现已公布

本刊讯 据美国方面的报道，微软即将于9月推出Xbox360专用视频摄影机“Xbox Live视频摄影机（Vision Camera）”，包装中将同捆免费附赠摄影机专属支持游戏《Totem Ball》。



Xbox Live视频摄影机是款USB接口的小型网络视频摄影器材，可提供玩家输入自己的大头照，或者是通过Xbox Live联机传送照片给朋友、与朋友进行视频交谈，并可提供游戏的相关支持。预定与Xbox Live视频摄影机同捆的游戏《TotemBall》是由英国Freeverse Software研发的，玩家将通过摄影机以双手来操作游戏角色的前进方向，类似EyeToy的视频体感玩法。除此之外还有《UNO》、《扑克冠军赛》等游戏也将会支持视频摄影机的功能。

该产品预定9月19日推出，标准定价39.99美元。详细产品规格与内容信息目前尚未公布。有消息指出，Xbox Live视频摄影机支持640x480 30fps摄影，除用于Xbox360主机之外，还可充当PC的摄像头使用

事件 国外专讯 索尼官方澄清业内疑惑 PS3确保首发数量不变

本刊讯 之前平井一夫在接受外界采访的时候，透露出PS3目前并没有开始大规模的生产，因此外界普遍认为PS3的缺货恐怕已经是无可避免了。不过索尼对此很快做出了解释，其官方发言人表示，平井一夫所透露的信息其中有部分内容被外界误解了，PS3的首发200万台计划不会改变。

不过平井一夫之前所说的情况其实已经很明显了，就算首发200万台不变，但是要在3个地区同时发布，就算按最简单的平分法，每个地区今年年底前只能分到将近70万台。即使在此基础上有一些调整，比如给日本多一点，或者给北美多一点，肯定都会存在一些缺货问题。因此，索尼官方的声明虽然在一定程度上让业界对11月PS3的首发保持了信心，但平井一夫所说的“PS3还没有正式进入大规模生产阶段”的事实却是存在的，PS3首发面临供货不足的问题也是无法避免的。

现在离PS3首发日期只有不到三个月的时间了，索尼有可能在这么短的时间就生产出200万台主机吗？看来高价政策真的有可能是索尼的一个缓兵之计。

特报 美国专讯 PS3最终版开发机曝光 系统功能现在尚未完善

本刊讯 SCE于日前放出了PS3的最终版开发机给相关加盟游戏开发商，美国的几家知名游戏网站随后也公布了PS3开发机与系统操作界面的相关信息。

本次SEGA在美国举办的PS3游戏发表会中就是用PS3的最终版开发机来进行游戏演示的，与E3展中展出的开发机相比，最终版的细节部分设计有所变更。PS3最终版开发机正面配备有2组硬盘插槽、6组USB连接口，还有CF、MS与SD卡的读卡器。光驱也由先前版本的拖盘式改为吸入式，此外还具备各种功能开关与指示灯，运转时的噪音比先前版本低一些。



另外，PS3的系统操作界面与PSP的非常类似，都是以纵横交错的选单所构成的“多媒体工作列（Xross Media Bar，XMB）”，可提供简单直观的操作。开发中的0.85版XMB目前只提供与游戏相关的4个功能选项，分别为管理玩家帐号的“Users”，调整主机设定的“Settings”，执行游戏的“Games”，以及管理好友名单的“Friends”，其余像影片、音乐、以及网络浏览等功能等尚未开放。

即将到来的精彩
——近期最新公布大作一览

PS3还有不到3个月就要发售了，Wii也有传闻说会在两个月后推出，再加上NDS、PSP、360、PS2这些既有的主机，似乎游戏界马上就要进入一个空前繁荣的阶段。当然，这种繁荣是要靠软件来支撑的。那些已知的大作这里就不再提及了，下面我们就来看看最近又公布了哪些值得我们期待的游戏作品。

《三国志11》再掀战略热潮

《三国志11》算是本系列的一个里程碑，前面的10款作品已经将这系列造就成了玩家心中不灭的经典，而本作这次的进步当然是要将经典进行到底。《三国志11》首次采用了3D绘图方式，游戏主要操作画面的中国大陆地图采用与《信长野望 革新》类似的连贯单一大地图，以中国传统水墨画风格的3D方式呈现，同样具备四季的变化，让玩家体验如画般的中国山水风光。玩家将可以在地图上自由进行各种设施的建设，将领地与城市发展成自己喜欢的风貌。

另外，PS2版将在PC的基础上增加3个新的场景，以及18名原创武将，最



大的变化是将启用日本的知名声优来为众三国武将来配音。PS2版《三国志11》预定9月11日发售，普通版售价9240日元，限定版售价11340日元，预约特典将得到原声CD，攻略本等豪华礼品。

模仿老任的《哔啵猴赛车》

任天堂之前曾大肆抨击索尼的抄袭行为，虽然索尼百般辩解，然而这次公布的《哔啵猴赛车》又明显犯“老毛病”了。本作是以《捉猴》为蓝本改编的赛车游戏，对应平台为PSP，其游戏的规则和《马里奥赛车》大同小异。

此作的主角就是在游戏中调皮捣蛋的哔啵猴，不过本作的目的不再是抓猴子了，而是选择一只猴子作为驾驶者和别人竞赛。与以往普通赛车不同，游戏中包括轮胎以及引擎都是穿在猴子身上的，并且装备种类有多达46种，并且除



了通常形态外，还另有2种变形状态。通过比赛得到的奖金可以不断更换自己的装备。

SCEJ的这款《哔啵猴赛车》预计在今年内发售，具体时间和价格还未公开。

《GTA 罪恶都市物语》再袭PSP

GTA系列现在可是各个机种的热门游戏，即先前PSP平台上的“自由都市故事”之后，新的一作《GTA 罪恶都市物语》又快要登陆到PSP上啦。



本作的故事背景为PS2版“罪恶都市”的两年前，舞台依然是以美国海滨城市迈阿密为原型的虚拟都市。玩家在游戏中扮演一名28岁的美国海军退伍战士，解决在黑白两道上的各种恩怨。本作是一款全新制作的游戏，冒险舞台比前作要大上不少。同时还将支持Wi-Fi连线对战功能，支持多人同时游戏。

《GTA 罪恶都市物语》将会在2006年10月16日发售。

NDS《暴风传说》发售日最新公布

由BAIDAI NAMCO制作的全新RPG游戏《暴风传说》可谓吊足了玩家的胃口，自今年4月官方突然以“为保证游戏质量”为说法，将原先的发售日更新



为待定后，直到目前官方才终于公布了最新的发售日期：2006年10月26日。

本作的游戏画面将以3D渲染技术完全呈现，而战斗方式则采用了3线的战斗模式，配合触摸屏可以更轻松地进行战斗线的切换。通过这一系统，玩家可以控制己方角色绕到敌方后面进行夹击，在面对强敌时，只要熟练战斗系统加上灵活的操作也能够获得胜利。

《暴风传说》预定在2006年10月26日发售，对应平台NDS，售价5040日元。

360上演《超级机器人大战XO》

Xbox360上要推出机战？没错，是真的。这款新作被命名为《超级机器人大战 XO》，但可惜的是本作并不是全新的作品，而是04年NGC版《超级机器人大战GC》的移植作品，估计除了在画面上会得到进一步强化外，也会加入一些全新要素。

这款《超级机器人大战 XO》目前的开发完成度已经达到80%，相信不久后会有更多的新机体和新要素公布，该作预定于2006年11月30日发售，售价为7329日元。

WE又来了!PSP《PES06》公开

《WE9》曾经在PSP平台上推出过，虽然在操作以及画面上并不能让人满意，但其依然是掌机平台上最优秀的足球游戏。目前，KONAMI又放出了即将登陆PSP平台的最新作《PES06》（《WE10》欧版）的相关游戏画面。



本作的游戏画面并未有太大的进化，与PS2版相比，在光影效果以及多边形数量上都有缩水，但总体效果还是令人满意的。相比前作，本作的游戏内容有着重大的革新。系列耐玩度最高的大师联赛模式终于出现了，而且前作的编辑模式只能对现有球员进行修改，在本作中则加入了原创人物编辑模式。另外，这款游戏中还加入了更多的完全授权球队，如法国和捷克等。

《PES06》将会在2006年10月20日在欧洲地区率先发售。

刺激感十足的PS3《Full Auto 2》

《Full Auto 2》是由SEGA开发的结合枪战与竞速的另类游戏，前作《Full Auto》是对应Xbox360平台，而本作则将会由PS3独占。最近SEGA官方又放出了一套最新组图，光看这些图片就已经让人热血沸腾了。

《Full Auto 2》中没有精确的操作要求，拐弯时也不需要高难的技巧，玩家要做的就是踩死油门，感受近乎疯狂的速度感以及与其他车辆战斗时的刺激。即便对于普通的竞速爱好者来说，《Full Auto 2》也是一款颇为出色的竞速游戏。

体现PS3机能的《暗影》

《暗影》是由2K Games制作发行的，对应Xbox360和PS3的第一人称射击游戏。本作的制作理念是一款恐怖类的射击游戏，游戏有着独特的美式风格，日前《暗影》的相关游戏画面再次曝光。

本作的游戏主角为原黑手党杀手Jackie Estacado，在他21岁生日的时候因为得到了无比强大的黑暗力量而陷入疯狂。通过使用这种恐怖的力量，



Jackie Estacado可以轻易杀死任何敌人，但是黑暗的力量有着自己的意识，在提供给Jackie Estacado强大能力的同时也在吞噬着他的生命，为此Jackie Estacado必须学会如何去控制它，通过使用这些能力最终征服来自平行世界的可怕怪物。

《暗影》预定在2007年发售，喜欢这种游戏类型的玩家恐怕要稍微等一下了。

PS3《无尽传说》最新画面

PS3版《无尽传说 暗黑帝国》近日终于又有新画面公布，本作是由SOE（Sony Online Entertainment）负责制作发行，发售日目前还未正式确定。

借助了次世代主机PS3的机能，本作的画面效果得到了很大程度的提升，发动魔法的光影效果十分出色。但是从



目前公布的画面中我们可以发现，本作的效果虽然出色但是并没有达到让人惊叹的地步，相比较Xbox360的大多数游戏也并没有抢眼之处。但是由于本作的完成度目前还未公布，所以也不排除正式版效果有大幅提升的可能性。



《无尽传说 暗黑帝国》对应平台为PS3，发售日以及售价还未确定，本作游戏类型为ARPG。

PS3首发作品《烈天使》公开

由UbiSoft制作发行的空战游戏《烈天使 二战空骑兵》已经在PC、Xbox、Xbox360等平台发售了。日前，官方再次公布了本作的PS3版本发售计划，PS3版《烈天使 二战空骑兵》将会在11月17日发售，是PS3的首发软件之一。

《烈天使 二战空骑兵》正如题名一样，游戏背景设定为二战时期，玩家将扮演盟军的王牌机师，空军中队队长参与二战时期的各大著名战役。在游戏中共有40架以上的二战时期的战斗机，每台战斗机的机能以及驾驶舱的布局都不相同，玩家将驾驶这些战斗机转战于不列颠、珍珠港、柏林等著名的空战战场。本作的游戏内容十分丰富，在游戏中包括了20个分支任务，游戏模式也包括了联网对战，单人模式，小队作战等多种方式。



另外本作的操作方式也可能和之前的版本不同，很有可能会利用到PS3手柄的倾斜感应装置。

《疯狂农庄》惊现奶牛高尔夫

Wii上面的游戏不但操作方式新颖，而且连其中的故事也非常新奇。这款《疯狂农庄》讲述了一个名叫奥蒂斯的奶牛在农场里的快乐生活。这头无忧无虑并且爱好聚会狂欢的奶牛，不但喜欢唱歌、跳舞，更喜欢拿人类来开玩笑。奥蒂斯不像其他动物那样循规蹈矩，它具备和人类一样的头脑，只要农场主不在的时候，它就和所有的动物开始疯狂嬉戏，把农场搞得天翻地覆！



这款游戏之前曾在PS2上面推出过，但由于游戏本身没有太多的亮点，因此也就没有太多人知道。现在预定推出的Wii版当然就和之前大不相同了，玩家将"亲身"扮演这头极富个性的奶牛，在农场里尽可能发掘可以玩的东西，例如在农场里打高尔夫等。这款游戏的内容当然也不仅限于打高尔夫，还有骑独轮车、故意陷害邮递员等等有意思的东西。

《PES06》十月登陆Xbox360

继PSP上宣布推出《WE10》之后，KONAMI又宣布将在Xbox360上也移植本作，相信在360上这款游戏将会有更为出色的表现。

本次登陆于360的将是该作的欧版，也就是《PES06》。不过因为本作仅为移植作品，所以游戏画面的水平可能提升并不多，顶多在光影和特效方面有些许改进。虽然在画质上的改进并不多，但是本作的内容上当然也会有一些弥补。和PSP版一样，本作将会在《WE10》的基础上加入更多的完全授权球队，除了新增的法国和捷克之外，还将有更多新的完全授权队伍可供玩家选择。



此外，官方还公布了其他一些让人振奋的消息：本作大大强化了网络对战，《PES06》支持最多8人的在线游戏模式。另外，这款游戏也将会跨平台发售，预定于今年10月同时在Xbox360、PS2、PSP、NDS以及PC上发售。

SCE公布TGS参展游戏名单

SCEJ于8月23日正式公布了即将于东京电玩展中展出的游戏名单，其中包括日本地区首度提供的27款PS3游戏的实际试玩，以及35款PS3游戏的影片播映。

在本次的东京电玩展中，SCEJ将以PS3主机为展出重点，并首次针对一般玩家提供开发中的PS3游戏的试玩，而且数量比先前E3展大幅提升，达到了27款。

在可试玩的27款游戏中，目前已公布了19款游戏的标题，另有8款游戏尚未公布。其中包括首度曝光的《铁道迷》，以及首度以可试玩展出的《恶魔猎人4》、《山脊赛车7》、《装甲核心4》、《大众高尔夫5》等游戏，并将于展出摊位的大型剧院中播放35款开发中PS3游戏的最新影片。

在PSP的部分，则初步预定展出16款游戏的试玩，目前已公布了12款游戏的标题，另外还有4款游戏作品尚未公布。之外还将展出支持PSP全球定位系统（GPS）扩充周边的4款游戏，包括



先前曾公布过的《家用星象仪携带版》、专用的《导航软件》，以及《合金装备 携带行动》与《大众高尔夫》这两款游戏，到时可能还会有更多的作品展出。

SNK Playmore公布TGS展出内容

SNK Playmore于8月24日公布了即将于东京电玩展中展出的游戏名单，预定展出包括PS2、PSP、Xbox360、NDS、手机、柏青嫂机台等硬件平台共27款作品。

本次SNK所展出的游戏包括11款家用机平台作品、15款手机平台作品以及1款柏青嫂机台作品，主力为《格斗之王》与《合金弹头》系列作品，并发表将推出Xbox360 Live游乐场版《饿狼传说Special》。

SNK还针对推出已满10周年的《合金弹头》以及15周年的《饿狼传说》的两系列作品，设置了特别展示区域，并将举办PS2《格斗之王XI》、《格斗之王 极限冲击2》的游戏比试大会，以及庆祝旗下知名电玩美少女角色雅典娜诞生20周年的纪念活动。另外，那些现在还没有公开的神秘作品也将于9月22日的发表会上公开。

接近CG画质的《彩虹6号》新作

即将登陆PS3和Xbox360平台的《彩虹六号》新作已于日前公开了游戏画面。该作讲述了国际恐怖组织头目Irena Morales，收买了大批雇佣兵围攻美国娱乐胜地赌城拉斯维加斯，美国政府派遣反恐小队前往营救人质并从恐怖分子手中拯救城市的故事。不过由于育碧方面一直对剧情细节保密的缘故，具体的细节依然不得而知。



在游戏中，反恐小队队长Logan Keller将带领他的队员与恐怖分子进行殊死较量，但他们必须用最短的时间，赶在Irena达成他可怕的计划之前将从邪恶力量手中拯救这座世界旅游胜地。从公开的画面看，本作的贴图材质都做得非常逼真，乍看之下无异于CG动画。

PS3首发大作《抵抗 人类灭绝》

第一人称射击游戏《抵抗 人类灭绝(Resistance:Fall of Man)》是由Insomniac Game开发的PS3原创游戏，据可靠消息透露，本作的开发进度已经超过80%，将是PS3首发的游戏之一。近日官网放出了该作的最新高清晰截图，从中我们可以感受到次世代作品带给我们的震撼。

本作的游戏时间设定在二战期间，风格类似《DOOM》等主视角射击游戏，内容则主要讲述人类与异形之间的战争。此类游戏在剧情上其实没有太多吸引人的地方，但由异形参与的战争却大大提高了游戏过程的紧张刺激感，特别是在PS3强大的机能支持下，敌人的外观都做得很细致，也就更加恐怖了。

忍者大戏《天诛 千乱》

《天诛》系列是由From Software开发的最著名的忍者题材作品，游戏所秉承的并不是豪爽的砍杀，而是更贴近真实忍者的潜入以及暗杀技巧。日前，From Software公布了《天诛》系列的最新作《天诛千乱》，本作对应平台为Xbox360，预定的发售日为2006年秋季。

从官方公布的情报来看，本作除了经典主角"力丸"会登场外，还有着其他5名不同的忍者角色。他们各自有着不同的特技，因此使用不同的角色就需要不同的战术，在游戏流程上也会有很大的区别。另外，除了系列一贯的过关模式之外，本作还首次加入了原创培养模式。玩家可以对自己控制的角色外形、特长进行一些基本设定，然后通过任务来积累经验，最终成为高级忍者，这也是《天诛》系列中首次尝试原创模式。



最期待TOP15

2006年第18期（统计时间2006年8月7日－8月20日）本期截至统计日期共收到有效选票846张

在统计本期选票的时候，NDS版FF3以341票占据第8位。不过当玩家拿到本期杂志的时候，相信已经在玩这款游戏了。玩家可以参考后面的倾情攻略。本期的期待榜——值得一提的排在第16位，与15位的FF6仅有12票之差的PSP版《怪物猎人P2》。其实编辑部里就有数位热中1代的编辑，其中还有一位在业余时间参与了PS2版《怪物猎人2》的汉化制作，值得敬佩。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



《最终幻想13》的主要制作人员：制作人是北濑佳范(曾担任FF5、FF6、FF7、FF8剧本设计，FF8、FF10、FFX-2的制作人)；人物设计是野村哲也；美术监督是上国料勇；主程序员是小林一美；CG监督是藤井荣治；游戏配乐是植松伸夫(FF系列王牌音乐制作人)；作曲是滨涡正。

前回1位，本次计票537。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



极富古典神话风情的战神曾获得全世界玩家的一致好评。目前2代正由SCE工作组开发当中，预计将于明年三月底在全世界发行。人们一直颇感困惑的是：为什么索尼公司要将《战神2》打造成一款PS2独占平台作品，而不将其推向次世代平台呢？

前回2位，本次计票511。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



这回《圣剑传说4》的舞台是由砂、水、绿、火、冰，五大国并立的大陆，以及漂浮于海洋另一端的美丽岛屿所组成，岛上耸立着被视为生命之源的“玛纳之树”，大陆上的居民将岛屿视为有圣兽守护的禁地，而不敢轻易涉足。主人公是16岁的少年Eldy和巫女Lidzia。

前回4位，本次计票485。

4位 口袋妖怪·钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元



游戏的目标主要有两个，一个是收集妖怪，完成“口袋妖怪大图鉴”；还有一个则是培养妖怪成为比赛冠军。主角在冒险过程中收集口袋妖怪，并且培养其逐渐成长。此外主角可以使用精灵球，捕捉野生的口袋妖怪，捕捉到的妖怪可以作为伙伴一起冒险。

前回3位，本次计票459。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2006年预定 ■价格未定



目前关于PS2版《超级机器人大战OG》的情报非常少。只知道是GBA版《超级机器人大战OG》和《超级机器人大战OG2》的后续版本。此外本作会增加联线语音模式，除此之外还增添了新的游戏剧情、新的人物角色、新的机器人机体以及一些隐藏模式。

前回5位，本次计票421。

6位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



小岛秀夫曾表示，《合金装备4》在PS3和XBOX360上都可以开发。虽然如此，但以KONAMI一贯的态度来看，出两个版本的可能性实在是微乎其微。 **前回7位，本次计票398。**

7位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006年冬预定 ■价格未定



游戏中一直受到玩家好评的连续技也得到了加强，由电脑AI控制的自动连携技系统加入，相信这个新的系统一定能够提高游戏的战斗乐趣！ **前回6位，本次计票365。**

8位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元



读者看到本期杂志的时候，应该已经拿到了这款移植版的FF3。从画面来看，本作确实有了终极的进化，有望成为宣传NDS主机3D机能的游戏。 **前回9位，本次计票341。**

9位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



宫本茂曾表示，当玩家使用Wii的特殊手柄来玩这款游戏时，将可以体验到特殊手柄所带来的全新感觉，这都要感谢Wii对NGC软件的良好兼容性。 **前回8位，本次计票323。**

10位 梦幻之星·宇宙

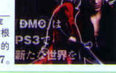
■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



本次“梦幻之星”最新作的开发小组是由中裕司带领的，如今本作即将发售，相信一定会满足包括笔者在内的铁杆FANS们的期待。 **前回11位，本次计票304。**

11位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



制作人小林裕幸表示，本作将会搭载全新的战斗系统以及根据玩家的不同进行难易度调整的系统，玩家可以通过简单的操作实现爽快地攻击。 **前回10位，本次计票277。**

12位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



目前制作小组正在进行关于《光环3》新设计的AI方面的内部测试，以及各种可能加入的新要素，3D显示部分目前则尚未完成。 **前回12位，本次计票253。**

13位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2006年预定 ■价格未定



《逆转裁判4》将成为一款NDS平台的原创作品，因此将更充分发挥NDS的双屏幕与触控手写等功能，为玩家提供更生动有趣的游戏方式。 **前回13位，本次计票236。**

14位 山脊赛车2

■PSP ■BANDAI-NAMCO ■赛车竞速 ■2006年9月14日 ■4999日元



本作距前作发售已经过了2个年头，前作的各方面素质在PSP平台可谓出类拔萃，是PSP初期销量最好的游戏之一，因此更提升了本作的期待度。 **前回15位，本次计票206。**

15位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



最近的FF热潮可谓一浪接一浪。春天是最新作FF12，夏天是NDS版移植作FF3，然后年内还有这款GBA的FF6。不知道史氏的FF生意要做到几时为止。 **前回14位，本次计票184。**

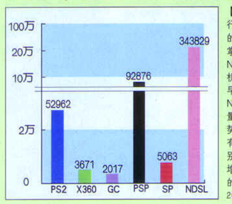
【榜评】CAPCOM公司近日公开的其第一财政季度(截止到6月30日)财政报告中显示，公司财政状况比去年同期有了明显的好转。利润总额是8亿零8百万日元，比去年同期提高了近33%。今年第一财政季度利润增长的主要原因是日本游戏市场的整体反弹，经济形势的好转使得掌机游戏的市场需求量增加。同时，海外市场也呈现出了稳步增长态势。但与上一个财政季度相比，今年第一季度的利润依然有所不及，主要原因是该季度公司没有足够重量级的大作推出，而且许多游戏还是与其他公司联合开发。从积极的方面来看，第一财政季度的《大神》和《洛克人 ZX》在PS2和NDS平台上都取得了不错的成绩，PSP版的《怪物猎人》销量也相对比较稳定。在国际市场，《洛克人 战斗网络6》在GBA平台销量稳步提高，加上开发成本有所下降，因此实现了第一财政季度的利润增长。

最流行TOP15

《异度传说3》一路顺利上升至第9位，《异世纪传说2》重新上榜，《大神》得票174，滑出TOP15，排在第16位。以上为本期流行榜的一些小变化。没有大的变化并不奇怪，因为目前确实处于游戏的淡季，几乎没有什么大作游戏推出。在统计本期选票中，紧随《大神》其后的是排在第17位的是《女神异闻录3》，得票152张几乎比上期翻了一倍。话说编辑部里确实有几位编辑打通了这款游戏，而且评价都还不错。不过对于RPG的初心玩家来讲，缓慢的节奏恐怕让人很难提起兴趣。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:523
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:507
3	北欧战神传2 · 希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:482
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:469
5	实况世界足球 · 胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:431
6	新 · 鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:416
7	恶魔城 · 黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:385
8	超龙珠Z ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■格斗游戏 ■2006.6.29 ■7140日元	计票:372
9	异度传说3 ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	计票:347
10	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:329
11	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:293
12	盗墓者 · 传说 ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:267
13	皇牌空战ZERO · 贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:248
14	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:220
15	异世纪传说2 ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■7140日元	计票:203

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】从日本家用机游戏排行榜上就可以看出，排在前10位的游戏的运行平台有一半以上是掌机。而掌机中也有一半以上是NDS的游戏。日本游戏市场上掌机成为主流的现实，相信读者们早已明白。其实不只是日本，NDS和PSP这两款超级平台的销量，在全世界都有扩大的趋势。这两周NDS的销量比上期略有下滑，但仍是几十万的级别。而相反PSP的销量却比上期增加了两万多，已经接近十万级的阵营。（本期统计时间：2006.7.24—2006.8.6）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.7.1—2006.7.31

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	NCAA 美式橄榄球 07	Electronic Arts	2006.7.17	体育竞技	49.95美元
2位	X360	NCAA 美式橄榄球 07	EA	2006.7.18	体育竞技	59.95美元
3位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.5.15	动作游戏	34.99美元
4位	XBOX	NCAA 美式橄榄球 07	EA	2006.7.18	体育竞技	49.95美元
5位	X360	合金猎犬	世嘉	2006.7.11	动作模拟	59.99美元
6位	X360	指环王 中央大陆之战2	EA	2006.7.11	即时战略	49.99美元
7位	X360	掠食者	2K Games	2006.7.11	第一人称射击	49.99美元
8位	PS2	吉他英雄同捆版	Activision	2006.6.6	音乐游戏	69.99美元
9位	PS2	汽车总动员	THQ	2006.6.6	赛车游戏	39.99美元
10位	PS2	NARUTO：终极忍者	BANDAI-NAMCO	2006.6.26	对战格斗	39.99美元

【榜评】看了美国7月的家用机游戏销售排行榜，相信各位应该了解体育游戏在美国的受欢迎程度。的确是这样，虽然不是职业的NFL，只不过是全美大学联赛的NCAA。但是一经推出，就有3个平台的同名作品一同上榜。不过《新超级马里奥兄弟》的成绩仍然不错，NDS在全世界的高度普及和游戏本身的素质决定了这一点。另外，值得一提的是《汽车总动员》已经连续两个月身居10名之内。笔者很喜欢这款游戏，希望能继续保持。



↑图为排在第5位《合金猎犬》的美丽画面，可见XBOX360强大的绘图机能。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.7.24—2006.8.6

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	电子宠物商店街2	BANDAI-NAMCO	模拟养成	2006.7.27	5040日元	销量 270994
2位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2006.5.25	4800日元	销量 214386
3位	PS2	战国BASARA2	CAPCOM	动作游戏	2006.7.27	7329日元	销量 177703
4位	NDS	马里奥篮球3on3	任天堂	体育竞技	2006.7.27	4800日元	销量 160865
5位	PSP	SD高达G世纪P	BANDAI-NAMCO	战略模拟	2006.8.3	5040日元	销量 157190
6位	NDS	解说！DS料理讲座	任天堂	其他类型	2006.7.20	3800日元	销量 108244
7位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.12.29	2800日元	销量 102322
8位	PS2	恐怖惊魂夜×3	SEGA	文字冒险	2006.7.27	6090日元	销量 98288
9位	PS2	实战帕青哥必胜法	SEGA	桌上游戏	2006.8.3	7140日元	销量 83382
10位	PSP	德比赛马P	ENTER-BRAIN	模拟养成	2006.7.27	5460日元	销量 49698

【榜评】本期的日本家用机游戏销售排行上，还是有一些变化。比较意外的是：曾经风靡一时的电子宠物化作NDS版本的游戏冲入排行榜，而且销量超过数款神作，登上了No.1。另外，《恐怖惊魂夜×3》和《战国BASARA2》应该说发挥正常，达到了应有的销量。最后想说的是两款带有赌博色彩的游戏《实战帕青哥必胜法》和《德比赛马P》的新规上榜，难道在日本的玩家中，有很多喜欢赌博的吗？

■本期中国电玩榜奖品



新的机动战士降下作战，目标：PS3！



MOBILE SUIT
GUNDAM Target in Sight

诞生在79年的高达是日本机器人动画史上一座不朽的纪念碑，而在其中产生最多传说的“一年战争”更是游戏里的常客，这次由BANDAI开发，登陆在PS3上的最新游戏也把目标对准了这个高达历史的起点。

虽然本作在E3上就已经参加了展出，但是那时完成度并不高，仅仅只有20%，甚至在画面上有相当程度的拖慢，让玩家无法感受到真正的魅力。而这次的开发进度已经超过了60%，公布的大量画面让我们能够更完整地感受到此款次世代游戏的全貌，在极力突出“真实”二字的主导思想之下，通过次世代主机描绘出的画面在魄力上是到达了让人惊叹的程度。并且为了突出真实的感受，“破坏”也成为了一个关键词，机体的损坏，对背景中建筑物的破坏，在现实中可以被破坏的东西，在这款游戏中也都将可以被破坏。同时这次也给出了一些联邦和吉恩双方的战斗单位，系列的标志高达虽然只是以量产陆战形态登场，但是对于无数“扎古饭”来说，能够见到以PS3机能渲染出的最原始的扎古！可算是一件激动人心的事情了吧。那么接下来就让我们来看一看其中的细节。

PS3	本刊译名：高达 Target in sight			
	BANDAINAMCO	价格未定	预定2007年	
动作	媒体未定	日版	游戏人数未定	记忆卡容量未定



↓用PS3机能描绘出来的扎古！，作为高达历史上第一个投入实战的MS其意义不言自明，看看这个手持步枪的扎古是不是包含了Fans们心中的「扎古魂」。

↑缺少了左臂却依然持续战斗的扎古。由于机体的各个部位都可以被破坏掉，所以在这个游戏里玩家将会面临更多种的不利状况和意外的情况。

←大家可以看到在磨损、污垢以及细小的文字这些细节部分都得到了最完美的体现，光影效果也远远超过迄今为止的任何一个高达游戏，真实的高达游戏并不再是纯粹的梦想。

殖民地落下所制造出的一片残垣断壁
非洲乞力马扎罗上风沙飘扬的纵深谷地

建筑破坏

在澳大利亚这一战斗舞台上会有很多已经只剩下构架的建筑物，敌我双方都可以用来当作视觉和物理攻击上的双重掩体，同时双方的攻击也都可以破坏掉这些建筑物，惊人的是这些建筑被破坏后的表现也是完全由物理引擎来计算的，根据着弹点不同破坏的位置和倒塌的方式都会有所不同，让人不得不感叹PS3机能的强大。

驰骋在荒芜的战场，感受紧张的空气

回归高达历史起点 重现一年战争辉煌

宇宙世纪，月球上已经建立起有人类定居的都市，在宇宙空间中也出现了大量的人造殖民卫星群，人类正处在一个开拓的时代，然而，居于地球的传统势力地球联邦却对宇宙空间的殖民卫星群采取了高压政策。最终，提倡激进思想的吉恩公国为了争取自治权终于在UC0079年1月3日向地球联邦发出了宣战布告。

以吉恩公国的军力规模和拥有大量宇宙舰队的地球联邦本无法相提并论，然而由于核武器的使用以及卫星降下作战的发动使得在短短一周的时间里出现了近55亿的牺牲者，直接导致了地球联邦方面的混乱。

而在1月15展开的第一场大规模空间战中，建立在米诺夫斯基粒子基础上的人型机动兵器在这场战斗中发挥了重大的作用，地球联邦的宇宙舰队在这种高机动的兵器面前显得那么不堪一击，在兵力占绝对优势的情况下遭到了毁灭性的打击，吉恩公国在转瞬之间就完全控制了宇宙空间，残存的联邦军也只能是死守在“月神5号”这个最后的要塞中而没有任何反击能力。

由于大量死伤者的出现，双方签订了禁止使用核武器的“南极公约”。

在2月7日吉恩公国发动的降下作战中面对火力和耐久远远凌驾于传统兵器的机动战士，联邦军依然是节节退败，在短短一个月的时间里几乎丧失地球上近2/3的战略据点。然而就在这个时刻，由于国力匮乏的吉恩公国未能建立起有效的补给线，战斗进入了胶着状态。

就在这时，联邦提出了量产MS的V作战，发动V作战后的地球联邦涌现出了阿姆罗这样的英雄人物和第13独立舰队这样的英雄团队，MS的大量投入也使战局发生了变化，联邦军开始了地球上的全面反攻。

机动战士之间的战斗也在此拉开了帷幕。

←陆战用高达和吉姆，作为一年战争后期联邦军的主要战斗力，在游戏的初期也一定能发挥很大的作用。而画面中陆战用高达手中光束军刀的质感让人不得不惊叹于PS3的硬件机能。

联邦吉恩的生死争夺 随时都有战斗的准备

↓→游戏对细节处的渲染相当地细心，下图中推进器的火焰效果，画面纵深处的战车还有右图中扎古断臂处的效果处理都有所体现。实际游戏时的效果更让人期待。

物理引擎

从推进器喷出火焰的不同表现，到建筑物的坍塌，再到爆炸时的效果，并且机体在受到来自不同位置的打击都会做出不同的反应，本作无疑拥有一个强大的物理引擎，这使玩家能够感受到一个更真实的世界。不过，从这一点来看的话，再加上对无重力环境的描述恐怕是会负担过重了，再加上到现在为止公布的图片全都是围绕地球展开，这次恐怕是很难圆一个玩家的宇宙梦了。

历史名机

这次将要登场的都是站在高达历史原点上的机体，从吉恩公国的扎古到地球联邦的吉姆，或许以现在的眼光来看有些过于简陋，但是这些确实是见证了那个时代的机体，从现在得到的消息来看，已经确定登场的机体有陆战用高达、吉姆、陆战用吉姆、吉姆加农、扎古Ⅰ、扎古Ⅱ和炮击型扎古、大概大魔和老虎也应该会登场，不过似乎并没有发现真正的高达系机体登场的迹象，而且这次的舞台似乎是完全集中在地球上（宇宙空间对物理引擎是一个严峻考验），难道这次会和DC上的《卫星坠落之地》一样是个完全的有重力量产机游戏？



矗立在大地上的高达……还有扎古

←↑荒芜的非洲大陆，在背景环境上本作可谓下足了工夫，甚至连卷起的沙尘都得到了重现，不知道在其他场景下的雨雪等天气效果和昼夜之间的区别能否得到真实的体现。在午夜的暴雨中进行突袭的场面单是想象一下就让人激动不已了。

白热化的一年战争，超越了常识的游戏。

首次来到真实世界中的机动战士们，



看到这里各位读者应该已经对这个游戏有一定认识了。无论是那充满魄力的画面还是精细到每一个细节的刻画都是为了突出“真实”二字，给玩家一种在真实世界中驾驶机动战士的感觉，正是本作的目标。虽然在这里可以看到的只是一些静态的画面，而在公布的动态画面里机体的动作会显得更加地流畅，从挥出光剑到击中对方的机体，再连对方身后的建筑物一起砍倒，整个动作一气呵成。不过PS3的手柄取消震动功能的确是一个相当大的问题，攻击和被攻击还有爆炸时产生的影响如果能结合起震动，势必会有更大的魅力，更深刻的真实感，毕竟我们已经适应了在中弹的那一瞬间通过手柄来体会机体震动的感觉，不知道这上面的缺陷在游戏中会不会有什么别的方法来进行弥补。下面还将有对游戏一线制作者的访谈，玩家可以通过他们眼中的“真实感”来更好地理解这款游戏所要表达的内容。



←除了机动战士，各种其他的战斗单位也将登场，从最原始的装甲车到高达世界的战车，不过还没看到最让人怀念的60式战车。

海陆空三方攻击 活跃的不仅是MS

精彩瞬间 能否再现原作中的感动？

作为陆战型高达的改进型，Ez-8可算是一年战争时期的强力机体了。而由此结合到剧情的话，虽然这次游戏多半会采用原创剧情，但是看到Ez-8的登场时还是会让人不仅想起08MS小队中那感人又让人热血沸腾的那一幕——只剩下一半的Ez-8呼啸着冲向阿普萨拉斯III并将后者拉入火山口之中。结合本作加入的机体破坏功能，同过即时演算自是不必说，但是如果能让玩家自己通过操作再现这一场面那一定能使广大高达Fans感动到落泪的事情。

←双臂都已经被打断的扎古，不知道对于没有配备火神炮的此机体要怎么样才能继续战斗。

→大家可以看到画面里的那三个小黑点，结合背景里高台的构架所反应出的层次感相当优秀。

在全新的空间 迎接惨烈的战斗



战斗舞台

从现在公布的内容来看，被人造殖民卫星撞击后已经荒漠化的澳大利亚和北非广阔的荒原是战斗的主要舞台，无论是土丘还是废墟的画面效果都是有目共睹的，试想一下，如果南美加布罗的热带雨林和南极基地的雪原也用这样的引擎描绘出来的话，又将会有怎么样的效果，还有更让期待的海战部分。

直击游戏内部开发人员的访谈

宇宙世纪提前到来 高达扎古真实存在

如果在现实世界里存在MS会怎么样？

——随着硬件一次次地改变，高达游戏也在不断地进化，这次的PS3版又会是以怎样一种形态登场呢？

稻垣■我们在95年发售在PS上的作品是第一个被称为“真实高达”的作品，那时3D化这一点是得到了非常高的评价的。而在那之后我们又在2000年发售了PS2版，无论哪一个作品玩家都是以“阿姆罗·利”这个传奇的英雄人物的视点来感受“初代高达”的世界所带来的乐趣。但是，这一作却稍微有所不同，我们的目标是在制作一个在真实的世界中玩家可以选择加入联邦军或吉恩军的动作游戏。

——看到画面后感觉品质真的非常之高，实在让人不禁想问一句：“这真的是即时演算的效果吗？”那么，在真正游戏时是否真的保证实际画面能达到这样的画面效果？

冈本■那是当然的了。在游戏的整体品质这一点上，我们也是以视觉画面为最重要的核心部分的，如何在这上面进行强化，也是最早提出的命题。然而，我们考虑到今后游戏的发展方向绝对不会再是在游戏过程中穿插很多高水平CG动画这种模式。因此，在游戏过程中也当然会保证玩家可以以同样的品质来进行游戏。

由细节诞生的真实感。

——从整体上来看，整个世界在构筑上极力突出的是真实感，那么这个制作的过程又是怎么样展开的呢？

冈本■针对“次世代主机上的高达游戏究竟应该是什么样子”这一论题也开展过自由研讨会，对于具体的形象也做出过很多概念模型，从中选择出最优秀的，再思考以此为基础又能制作出的CG又能取得怎么样的效果，如此反复慢慢积累所需要的素材，之后经过一段时间再进行图像和结构设计等工作，把



→著名的RX-77D量产钢加农滑下小山丘时的特写，高速滑行所带起的烟尘也清晰地反应在屏幕上，如此逼真的画面真的让人不禁去怀疑这究竟是不是即时演算的画面。

机动战士携魄力惊人的画面进入次世代 全新演绎一年战争中可歌可泣的英雄传奇故事

准备好迎接全新的挑战。

↓一游戏中的地形相当复杂，加上敌我双方的位置不同，如何有效利用队友的掩护和掩体来保证自己能神出鬼没般地出现在敌人的身后，同时不要把后背暴露在敌人的面前是一个关键。

时刻保持着警惕 背后悄悄靠近的敌人



部位破坏

这次各种MS的不同部位都有各自的耐久值的概念，当某个部位的耐久降为零就会破坏掉，这时在攻击或防御方式上就会有一定变化，如双手都被破坏时武器也就只剩下头部的火神炮，这一点对敌我双方是通用的，如何保护好自己变得更为重要，这一系统在之前的很多游戏已经出现，但是精细到这种程度的游戏本作大概还是第一个。

图中的吉姆背后冒起了黑烟，表明背后的推进器已经损坏，因此机体的高速机动性也将受到极大的影响，持续战斗所造成的差别也就体现出来，再不会出现挨了半天打仍然生龙活虎的情况。

损坏趋近真实 体现伤害的平衡

PS3的高达游戏，期待取得更大的突破

每个高达迷恐怕都有一个自己开起高达或者扎古奔赴战火纷飞的前线的梦想，而在高达故事中最让人神往的莫过于一年战争这个背景，白色流星，赤色彗星，白狼，深红闪电，沙漠迅雷，一击必杀，这里涌现出了无数让人向往的英雄，蓝色战栗，口袋里的战争，08MS小队，这里也有无数感人至深的故事，无论是官方还是同人都有许多人在为这短短一年的时间添枝加叶，丰富它的内容。而在游戏领域，为真实再现这个时代，曾有无数人努力过，从早期的《卫星坠落之地》到PS2上的《高达战记》，再到以整个UC史为背景的《相逢在宇宙》，我们可以看到不断的进步和各种新鲜的尝试。而这一次机动战士登陆到了PS3之上给我们带来的的确是一次震撼，精细到背景中每一棵树木的背景，近乎可以乱真的机动战士，这些都是我们之前所绝对没有体验过的，看到这些，我们仿佛真的置身于战场之中，在视觉效果上，本作绝对可称得上是一次新的突破。

但是仅仅有近乎于真实的画面的确是远远不够的，高达世界本身的SF世界观作为一款动作游戏的确是比较难以体现出来，然而作为一款动作游戏，本身游戏的操作感和任务的设置会怎么样恐怕将是一个更重要的问题，在AI的团队配合这一点能否取得一个大的突破也将是玩家所关心的问题，作为在新主机上推出的作品，对硬件理解的问题可能导致这些方面会有所欠缺，但是无论怎么说，还是希望本作不要成为一个只是单纯卖弄PS3硬件机能的花瓶作品。

它当作游戏的一部分构架出来。总之，就是一种积卵成山，集腋成裘的长期积累工作。

——MS的细微部分都制作得非常精致啊。

冈本■因为在制作上本身就非常强调对细节处的描绘。当然，最终呈现到画面上会是怎么样一个结果，这才是最为重要的一点。如果仅仅制作出MS的真实感，那也是无济于事，因此也需要把背景描绘出真实感。背景作为一个真实存在的要素，也需要把它和作为主角的MS比较好地整合到一起。我们的目标就是要给玩家这样一种感觉，当他们看到画面时会感觉在现实世界中也真的会存在MS。因此在画面和细节描绘处都下了相当大的力气。

稻垣■到现在为止，在制作过程中，游戏中需要用到的模型和CG动画里所需要用到的模型都是分开制作的，用游戏画面无法表现出的部分就会用CG动画来进行补充。整体的制作是这样展开的。但是这一次完全舍弃了这样的方式，整个游戏过程中运用到的素材在任何情况下都是完全相同的，我想，这样应该可以表现出非常真实的效果。

——本作是作为PS3用软件而开发出来的，那么对于这个硬件有何感想？

冈本■一言以蔽之就是"不明真相"（苦笑）。总而言之，无论是机械部分还是硬件部分就现在而言都是前所未有的。Cell这块芯片首先就是运用在PS3上的，它的能力也第一次得到了体现。而我们作为制作者，也是第一次接触到这个技术，到现在为止的概念都不再通用，每次有什么想法都要去进行实践和检验，再从结果来设定计划，慢慢推进。从这个意义上来讲，是迄今为止最为困难的工作。

制片方制作人

冈本吉弘

游戏内容以外的最高负责人，2004年冬开始着手于集结开发人员，代表作是《翼神传说 苍穹幻想曲》等作品。





总制作人

稻垣浩文

通过部署实际掌控游戏的制作，代表作是《机动战士高达外传》系列，同时也出任动画《交响诗篇》的制作人。

CLAPHANZ开发小组向我们讲述《大众网球》

开发人员的介绍



CLAPHANZ株式会社董事长
村守将志氏
负责公司的主要业务，也是《大众》系列的总监。在游戏开发过程会提出比较关键性的建议。



SEC JAPAN STUDIO制作2部
池尻大作氏
主要负责游戏以外的业务。不过，也参加过《大众高尔夫》系列3、4以及ONLINE的制作。



CLAPHANZ株式会社开发部
田口达也氏
主要担当导演兼主程序开发的工作，同时还负责打击系统和AI动作以及游戏平衡等等。



CLAPHANZ株式会社开发部
冬木念一氏
本作的主要策划。另外，还负责包括打击系统、游戏平衡以及角色台词的作成。

游戏主题是："即简单又深奥"！

——首先，请告诉我们为什么选择网球来作为《大众》游戏系列的第2弹？

村守■原本CLAPHANZ公司并不是一间大公司，只制作一个《大众高尔夫》就已经用上了全力。但是回过头来一看，《大众高尔夫》已经做出了6款。公司内部也有人反映，是时候做些其他种类的游戏了。所以围绕着这次的策划主题，我们进行了讨论。最终一致决定进行网球游戏的开发。

——这次开发中还会延续以往《大众》系列"既简单又深奥"的风格吗？

村守■当然，因为这种风格可以说已经被广大玩家所肯定。我们这次首先要做到的是让玩家不用看说明书就可以进行游戏。最开始的时候，本来打算只用左摇杆和○键来作为操作系统。可是这样一来，追求高难度操作的上级玩家会觉得无聊。所以在这一点上我们不仅加入了很多隐藏要素，我们还使《大众网球》突破了以往的游戏惯例，换句话来说，可以称其为"才被发现的网球游戏"。

池尻■本来"大众"系列游戏一直保留着简单、容易上手的风格。当你看到游戏画面时，会轻松地认为自己也可以玩。等到实际操作也可以如你所想。为了这种贴心的设计，可以说我们用尽了时间和心血。比如：开会研究、让公司的每一个职员进行试玩，再从每个职员的玩后意见中积累经验。一点一点努力做到最好。

冬木■调整本作的游戏平衡性，要比《大众高尔夫》花费了更多的时间。大约占用了整个制作过程的8成（笑）。

池尻■正是因为这一点，本作会根据玩家的个人水平，得到令自己满意的效果。这就体现了游戏平衡性的重要。

体现角色的个性与特征

——您在《大众高尔夫》系列里面频繁使用了角色追加和路线追加等要素。那么，在本作中会有什么样的变化呢？

田口■当然和《大众高尔夫》系列一样。随着游戏的进展可以使用的角色会增多。同时，场地呀、裁判呀、还有各种服装也会变得可以使用。顺便提一句，本作除了引用《大众高尔夫》里的两名角色以外，其他的都将是新角色。

村守■因为从画面来看，很难让玩家与职业网球联系到一起，所以场地也会采用类似于公共场所的地方。例如：公园、学校、河边等等。当然随着场地的不同，球的弹力和游戏感觉也会有着相应的变化。

冬木■有的场地还会突然下起雨来,而且球也会因为下雨的关系而变得很难弹起。当然，并没有达到影响游戏进行的程度（笑）。

村守■但是，《大众高尔夫》系列中的"齿轮"（装备以后可以调整能力值）将不会被采用。主要不想消除角色能力的个性。因为本作中的各个角色都拥有自己的个性能力，玩家需要先了解角色的不同能力，才能运用自如。

——那么游戏的模式都有那些种类呢？

田口■一个人游戏时有挑战模式和训练模式。在挑战模式中会经过不断的对战来夺取段位并打开追加要素。而训练模式中将会集中训练发球和截击。

冬木■还有的就是，包括单人对战和双人对战的多人模式。最多可支持4人同时进行游戏。玩家可以先在挑战模式中打出漂亮的服装与道具，然后在多人模式中向大家炫耀。

"享受网球的乐趣"是本作的主题

——最后，请向那些期待本作的玩家说一句话吧。

田口■这款游戏会让玩家觉得自己的网球技术是最好的。请拭目以待吧！

冬木■相信当玩家打穿了挑战模式以后，会有一种说不出的成就感。而那种成就感就是我们开发人员最大的欣慰。

村守■如果用一句话来形容本作的话，那可以称其为"愉快的网球"。对战之中不管是胜还是负，玩家都会觉得非常有意思的。

池尻■这款游戏最大的特点就是极易上手，所以就算是不玩游戏也不打网球的人也可以轻松的融入到游戏中去。将来，通过PS3上面的无线手柄更可以支持4人对战，请大家关注吧。

みんなのテニス
EVERYBODY'S TENNIS

本作延续使用了《大众》系列"既简单又深奥"的理论。其简单的操作风格和深奥的游戏系统可以使不同等级的玩家坐在一起进行游戏，并且融入进游戏里面，享受其中趣味无穷的乐趣。

PS2	本刊译名：大众网球			CERO A
	SCE	4800日元	2006年9月14日	
SPG	DVD-ROM	日版	1～4人	记忆卡容量

本作的角色设定

本作中的角色设定，个性鲜明，拥有能力也各不相同。现在开始正式向大家介绍。最开始可以使用的角色只有艾蕾娜和裕树两个人。他们的各项能力值都很平均，所以极为容易上手。刚开始可以通过他们来适应并了解游戏的操作和各项系统。随着在挑战模式中不断战胜对手以后，可以逐渐获得能力、技巧、特征都完全不同的各种角色。全部共有14人。





艾蕾娜 —— 美丽的网球少女

网球名校"北校"的在校生。身为俄罗斯留学生的她从心底热爱着网球。虽然击球力度较弱，但是其它各项能力都比较平均。

年龄:15岁
国籍:俄罗斯

裕树 —— 天才网球少年

所属北校的网球部。除了网球对其他运动也有着向往。但看过艾蕾娜的比赛以后，终于坚定了自己的网球生涯。和艾蕾娜比起来，属于力量型的万能选手。但截击空中球是个弱点。

年龄:17岁
国籍:日本



↑裕树的击球透出了一股力量。

←动作轻盈的美少女艾蕾娜。

《大众》系列的新作登场！这次的项目是网球！

在本作中比赛场地的设定要比以往系列更为严谨，种类也很繁多。在操作系统方面也有着创新。现在，就这两种系统逐一向玩家进行介绍。

在比赛场地方面，包括网球名校北高、樱花之丘公园、阿尔卑斯高原、阿罗哈海滩、中川河滨地等不同风格的11种真实与原创场地，除了景观上的差别之外，场地的地面材质也分为砂土地、硬质树脂与草地3种，对网球的反弹将会造成影响，因此玩家需视场地的种类来及时调整守备的位置。

在操作方面，承袭了《大众》系列的简易风格，玩家将以左类比摇杆或方向键来操作角色的移动，并以不同的按钮来击出不同类型的球，包括○钮的上旋球、×钮的切球以及△钮的吊高球等，击球时并可使用左类比摇杆来控制飞行的方向，同时会根据击球的时机而产生不同的效果，包括以兔子符号来表示的提早打击、以乌龟符号来表示的延迟打击、以音符来表示的良好打击，以及以双音符表示的精准打击。



游戏的操作系统很简单。用左摇杆和方向键来控制角色的移动。○、×、△来控制击球。

控制上旋球的○键

使用○键击球的话，会打出上旋球的效果。上旋球的打法比较凶狠，当球落地时的反弹冲力比较大，经常会使对手陷入狼狈不堪的局面。并且，具有威胁性强，稳定性高的优点。



具有切球效果的×键

使用×键击球的话，会产生切球的效果。同样，切球的用途也是多方面的，它可以缓和对手强烈的上旋进攻并在对抗中改变节奏。使回球保持尽可能的低，在防守中赢得时间。



挑出高吊球的△键

使用△键击球的话，会挑出高吊球的效果。它能打乱对手的网前战术；这种球能够强劲飞越网前对手，迅速落在后场，使对方既够不着又追不到，即使勉强接到球，也是软弱无力。



头上的乌龟标志

当角色击球以后，如果头上出现一只乌龟标志的话，就表明玩家的击球时间偏晚。借助这种提醒功能，可以在下次击球时做出调整，把自己的击球时间提前一点。



头上的音符标志

当角色击球以后，如果头上出现一个音符标志的话，就表明玩家的击球时机正好。尽量每次都能够抓住最好的时机来击球，熟悉的掌握这种感觉就是整个比赛的关键。



头上的兔子标志

当角色击球以后，如果头上出现一个兔子标志的话，就表明玩家的击球时机偏早。所以，在下次击球的时候，尽量先放慢自己的速度，看准时机以后再进行击球。



亿万玩家的期待！既可单人进行又可多人娱乐的游戏模式！

在《大众网球》这款游戏中，就游戏的耐玩性来说，不论是单人模式，还是多人模式都会令大家心满意足。

玩家可以在单人游戏的挑战模式中战胜对手，得到隐藏角色、服装、道具以及场地。也可以在多人模式中与好友进行对战。

如果玩家有PS2上的手柄分插器的话就可以进行4人的双打模式。相信玩家们都会坐在一起，一边谈笑，一边轻松的进行游戏。就这一点来说，肯定要比同系列的《大众高尔夫》更加刺激。而且就算人数不够，也可以加入电脑来一起对战。

如果觉得电脑太过简单的话，还可以调整电脑的难度。另外，千万不要小看电脑的水平，建议初级玩家还是选择中等以下难度来进行练习。

相信这款游戏一定会给玩家们带来不一样的感觉。

不同的模式，拥有不同的乐趣！



↑在多人模式中，玩家们可以选择自己喜爱的角色进行游戏。所有角色都有着自己独特的特长与技能。当然，也会相对有一些弱点。



↓在挑战模式取得比赛的胜利后，就可以得到新的角色。





该系列至今已经是第十部作品了，“极品”的名字也成为一块金字招牌。越来越华丽的画面和逐渐完善的系统将游戏的品质不断提升。

X360	本刊译名：极品飞车 碳化				RP
	EA	59.99美元	2006.11		
赛车竞速	DVD-ROM	美版	1-2人	记忆容量未定	

力求十全十美的第十作

《极品飞车 碳化(Need for Speed Carbon)》这个名称实在是让人有点不解，作为系列的第十款作品，EA对此当然是非常重视，于是决定由玩家来决定这一作的名称。在经历了几个月的名称征集和评选之后，“Carbon”这个名字最终入选，而其意义可不是简简单单的“碳”哦。从英文向中文翻译，其中有很多原文中包含的要素就会难以表述清楚，首先，Carbon这个词可以分为两部分：“car”和“bon”。car就不用多说了，汽车的意思；而bon则是好的意思，这种理解不是官方给出的，但从字面上看，这种含义也许正是原创者的一层寓意，意思是本作是赛车游戏中的精品。而将这两个词合起来就比较难理解了，赛车和碳有关系吗？大家可不要认为碳就是指那些燃烧剩余下来的无机废料，这个碳说的是碳元素，而碳元素所组成的东西都是非常硬的，如钻石。从中我们可以感觉到这是一款非常硬派的作品，赛车之间的碰撞和马达的轰鸣都体现出这是一场形同生死较量的角逐。以上都是表面的一些延伸含义，真正的意思后面我们会为您揭晓。

踩下油门让生命也为之激荡



↑因为夜景较多，本作中的光源无处不在。借助360的机能，这一切都非常真实。

↑前面的车灯就是你的下一个目标，这些在黑暗中进行的激烈比赛，让你感觉到与周围的寂静形成巨大的反差。

游戏世界也少不了香车美女

EA的赛车游戏中当然不能没有美女相伴，这次EA更是请来女星Emmanuelle Vaugier在《极品飞车 碳化》中担纲演出。Vaugier是近段时间崛起的好莱坞年轻女星，曾在CBS的热门喜剧影集《一个半男人》里多次参与演出。她也参与了电影《德州电锯杀人狂2》和《停机40天》的演出，并于五月份入选Maxim的年度Top 100女性名单。在《极品飞车 碳化》里，Vaugier饰演Nikki一角，在游戏中扮演男主角的女友。在谈到参与游戏中角色的出演经历时，Vaugier说：“对我来说，能首次参与电玩游戏的制作，并与EA的《极品飞车 碳化》制作人员合作，是相当棒的经验。这款游戏将为竞速类型奠定新的里程碑，能够亲身参与令我感到很兴奋。另外，扮演Nikki这个角色，让我接触到全新的演出方式，并拓展了自己的创作经验。”除了Vaugier在台前的表演，幕后也有人在配合她一起完成这个角色。曾经参与制作《后天》、《X战警3》和《神奇4侠》等好莱坞大片的David Footman，便负责执导Vaugier的绿幕影片拍摄。针对《极品飞车 碳化》所拍摄的全动态影片，通过特殊程序将真实演员与虚拟的游戏环境融为一体，最终呈现给玩家精彩的演出。

Emmanuelle Vaugier

极品系列中没有固定的“车女郎”，不像现在山脊系列基本已经确定了永濑丽子，然而EA在每作当中都会请不同的真人来担任这个角色。这种模式虽然俗了点，但宣传效果不错。

用速度演绎城市的另类战争

现在的赛车游戏很少有完全按照真实世界来制作的，因为人们在玩这类游戏的时候，追求的就是一种在现实中不可能实现的刺激。不过那种过于天马行空的感觉也不能令玩家们满意，终归如果脱离现实太远的话，大家在玩游戏时的投入感也会差很多。对于本作来说，这里面既有对于速度感的追求，同时又不忘将大量真实的要素融入其中，例如改装车和许多真实的赛道等。对于赛车游戏这个类型，想要有较大的改进是非常困难的，现在EA能在每一作中都略有改进，实在是难能可贵了。



亲手创造爱车 竞速也不忘要个性

←赛车的性能通常都有很高的要求，像这种侧滑，一般的轮胎可是支撑不住的，玩家要自己改装成较硬的轮胎才行。

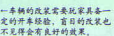
较量的是速度 疾速飞驰的是心情



↑游戏中的老式轿车在经过改装之后，也可以在道路上风驰电掣。







↑本作中的视角非常丰富，特别是录像模式当中。

←车辆的改装需要玩家具备一定的开车经验，盲目的改装也不见得会有良好的效果。



←难道这是中国的场景？或者是在外国的唐人街？这款游戏中收录了不少真实赛道，或许这个地方真的存在。

超豪华的名车盛宴



→相比那些改装车，原厂生产的这些豪华轿车在感觉上好像要更尊贵一些。



↑在性能部件改装完之后，大家也可以为爱车的外观精心设计一番。

命名CARBON的真正意义

本作的名称由来在前面已经讲了一些，然而那些都是表面的理解，真正的意义则是本作中所收录的一个重要赛道——碳峡谷。碳峡谷(Carbon Canyon)最早是在1880年由农民和农场主所开拓的，后来Santa Fe的铁路也铺到这里，很多农民逐渐在这里发展畜牧业饲养牛羊。而到了19世纪末期在碳峡谷突然发现了石油，后来石油公司就陆续来到这里，这里的Olinda镇也就随之发展了起来。碳峡谷被私人领地围绕，最东面的出口连接着Chino国家公园，车辆可以通过71号高速公路进入碳峡谷。这里可以进行棒球、航模、钓鱼、自行车、网球等活动，是个度假胜地。本区域的公路上平时来往的车辆比较少，而且山道落差大，弯道多，所以也成为了飙车一族的竞速胜地。这次《极品飞车 碳化》中加入了这个赛道，对于真正喜欢飙车的人来说真的是太有吸引力了，那种极限的挑战，是每个飙车手的梦想。

全平台展开激烈的狂奔

《Need for Speed Carbon》是由设立于加拿大温哥华的EA Black Box负责研发的，这款作品的宗旨就是要为玩家带来崭新刺激的街道竞速体验，让玩家在变化莫测的山谷道路上接受严苛的驾驶技术考验。这款游戏的执行制作人评价道："我们对自己的创新突破，以及追赶汽车文化新颖、热门趋势的能力感到骄傲。山道竞速对车手的驾驶技术确实是一大考验，我们认为这将会令竞速好手们迫不及待地想要一试身手。"正如上面所说，本作将引领玩家前往一座位于山谷间的城市，展开最危险刺激的街头竞速。在一场争夺城市地盘的大战中，你和同伙必须参与竞速，通过胜利来逐一接管对手的区域。随着故事的发展，战场最终将转移至Carbon Canyon。本作运用崭新的Autosculpt技术，将改装车辆系统带往全新层次，让玩家仿佛真的融入了汽车的世界。这款游戏现在已经确定了全机种制霸的发售策略，共11个平台！



←由于这个赛车游戏中有着非常系统的剧情，所以游戏中的人物也有不少。

↓这些登场的角色难道还顺便当起了车模？EA把这些人设计得都非常酷。

玩的就是心跳 我就是喜欢刺激



←极品系列的一大特色就是剧情丰富，虽然那些故事非要和赛车牵扯在一起的话比较勉强，但终归让人在比赛的时候知道是为什么而战。

技术与心理的考验 疾速勇往直前



←在崎岖的山路上，光有技术显然是不够的，胆量更为重要，不过安全要摆在第一位。

↓光是弯道也就罢了，如果再碰上天黑，那简直就是在玩命啊！

令人紧张到窒息的生死较量



FROMSOFT WARE制作的ARMORED CORE4（以下简称：AC4）盼望已久的最新作终于要降临到PS3上。随着这次PS3的新进化的机能使得AC4战斗舞台更为宽阔，画面更为真实，音像效果更为震撼。光凭着这些因素就可以使本作会成为玩家期待的作品。再有，随着世界观的改变、登场机器人的种类增加，游戏系统的变化，本作将会以不同的面貌登场，并随着PS3的年底发售而成为一款随机必买的大作之一。

ARMORED CORE 4

新生AC4降临，系统与画面的初次解析

随着AC4的首次发表以来，已经过了一年的时间。其精美的画面，震撼的音效，至今还让各位玩家记忆犹新。如今，我们终于接到了游戏本身的新情报。本作中将展示一个与以往完全不同的世界。更因为PS3上的强大机能，使得本作可以实现超速度化的战斗系统。更令人兴奋的是，通过网络连接功能可以体验8人同时作战的乐趣。

PS3	本刊译名：装甲核心4			CERO
	FROMSOFT WARE	价格未定	2006年11月	
STG	未定	版本	1～8人	记忆卡容量未定



←图中的光影效果已经以假乱真，不知道真正的游戏画面是否还要有着更大的超越。

启动瞬间加速系统 使机身进行超速度化前进

↑图中被夕阳笼罩的战斗型机器人全身已经被染成银色。通过海水的轻抚，浪涛声的衬托，看上去是如此的唯美。很难想象它就是参加各种大型战役的重要武器。

使用超强力的爆发性推进器进行强力瞬间加速

←通过使用推进器进行瞬间加速，体感时速达到每小时1000公里。这个在AC系列中大受好评的瞬间加速系统还是被移植了下来。



→从画面上可以看出机身上的零件被刻画的非常细致。而AC系列作品一直以细分化的机体部位设定。通过玩家自己的想法可以制作只属于自己的AC机器人。

AC系列的一大特征就是玩家可以对机器人的头部、腕部、腿部等各个部位进行改装组合，设计出独具个性的机体投入到战斗中。游戏中玩家所扮演的角色是佣兵，接受各个企业的委托来完成任务赚取改造经费。

借助于PS3强大的图形处理功能，这次精细的画面也让游戏中的机体改造部分显得更为细腻，玩家可以更为深入的设计机体的各个部分，制造出只属于自己的原创AC机器人。本作最初公开时的代号叫做“Project Force”，在当时的画面中可以看到整座大厦被击爆的壮观景象。然而，在目前的这一代主机中，这是只有在CG动画里才会看到的画面，而在本作中这将会是能够由玩家亲自操控的场面。无论是爆炸中烟雾滚滚的视觉效果，还是碎片纷飞的物理效果都显得极其震撼和逼真。拥有如此精美、细腻的游戏画面，相信每场战斗都会使玩家玩的热血沸腾。

新世界观的故事背后，酝酿着一场新的战斗！



未来，由于人口的暴发性生长使得粮食以及能源慢慢缩减，再加之目光短浅的极度开发，使得贫富的两极化达到极端，这种状况的持续慢慢酿成了群众悲观与憎恶的情绪。

国家政府逐渐失去统治能力。由于恐怖事件和暴动的频发使很多城市化为废墟。

另一方面，为了控制局势对军队进行的高机械化武装，从而将几家企业培养成强力的军产复合体，其影响力也不断的扩大。

随着恶性循环的加速，经济体系已经名存实亡，而实际上掌握着最高权力的6个巨大的企业集团为了构筑属于自己的新



↑画面中矗立在黄昏下的AC机器人。不管从哪个角度来看都显得那么的凄凉。虽然它成为了此次战斗中的主要武器，但是它也将是这场悲壮战斗后的唯一见证。

秩序而发动了战争——国家解体战争爆发。

国家解体战争由企业军一方的突袭开始，众多的国家军队在企业所研制的最新型武器——仅仅30台的AC机器人面前简直不堪一击。

不到一个月的时间，这场人类历史上史无前例的大规模政变以企业方压倒性胜利而告终。

战争结束后，企业构筑了新的统治体系，人们所属于被称为“克罗尼”的群居地，通过劳动来换取食物，完全远离市场经济。而企业则维持只属于自己的市场，并以此统治人们。

企业称这种体系为“经济式的和平（Pax Economica）”，并宣称该体系可以最大限度的合理分配仅存的资源，而这个将整个世界明确的阶层化的新系统其实换句话来说就是回到了历史上最令人唾弃的奴隶制度。

企业统治开始5年，强大的军事力量以及蔓延在人们中间的无反抗情绪使得新秩序在表面上保持着安定……

赢得残酷战斗的胜利，完全取决于快速有效的行动！

←本作的游戏引擎将会彻底改变，而且会直接反映到操作上面！玩家会直接感觉出画面中AC的动作。



←在游戏当中，有一部分操作可以设定为自动控制。就算是新手也可以轻松操作。

用不同的行动来应付不同的战况

←从画面中美丽的影像可以看见战火的硝烟滚滚而来，相信玩家身上的每一处神经都会受到这种效果的震撼。



↑从画面中可以看到包围AC机体的球状磁场，通过它拦截了导弹的攻击。这到底是什么装备？难道是新型的武器？

←具有这样强大的画面即时处理机能，相信可以在同一画面里表现出相当数量的单位和导弹。

震撼的游戏画面，甚至可以令人“闻”到硝烟味道。

来自于高级游戏制作人，锅岛俊文的特别介绍！



←画面中的AC机器人背后发生了巨大爆炸，爆炸产生的热浪已经扭曲了建筑物。究竟是什么武器能够造成这么大的伤害呢？不久，你将会体验到！

枯黄的战场，等待着你来拯救

期盼《ARMORED CORE 4》的忠实玩家们！对不起，让你们久等了！这款作品终于要在11月份与大家见面了。相信大家已经迫不及待了吧？

在这里我要首先说明，《AC4》将以“全部的技术以及独创性，创作改装机器人动作游戏的巅峰之作”为目标，是运用次世代主机机能的最新作。

这次的作品当中，将要启用与前作完全不同的世界观和故事背景。而且，相信大家已经看到了《AC4》的游戏画面，过去只有用CG才可以看到的画面，现在玩家可以亲自操作了。

之所以能把游戏画面体现得如此精美，这要多亏了PS3的强大机能。在本作中还将改变以往的操作系统，使游戏本身焕然一新。这样一来，玩家自然也会尝到新的游戏乐趣 。另外，用来组装AC机器人的零件种类也将随之增多，相信玩家都可以作出自己的原创AC机器人来参加战斗。

本作中的武器方面也有着很大的变化和改进。虽然，现在还不能具体的透露给大家。不过，相信过不了多久，大家就可以亲身体验其中的奥秘了。

今年随着《ARMORED CORE 4》的发售，同时还要告诉大家另外一个好消息。《ARMORED CORE》已经逐步开始进行动画OVA版的制作。初步计划将于2007年春季与大家见面。

最后，我们忠心希望这款游戏能够给各位玩家带来新的感觉与震撼。我们也将在新的游戏开发上更加努力，请大家继续关注我们。

←画面中的AC机器人，发出了数弹式导弹攻击，在这种强大的攻势下，又有什么敌人可以逃脱呢？





停靠银河战舰的博纳



スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS

等待已久的新情报入手！本作将追加新战斗系统！

《超级机器人大战 OG》是集合历代《机器人大战》系列作中原创角色与世界观所制作而成。此版本已在 GBA 上推出两款。本次推出的 PS2 版将集合了 GBA 版《超级机器人大战 OG》与《超级机器人大战 OG 2》两款作品的内容，影音部分则完全针对 PS2 主机的性能来加以重新制作，并加入了 PS2 版独有的新登场角色与机体。

PS2	本刊译名：超级机器人大战 OG			CERO A
	BANPRESTO	价格未定	2006年内	
战略模拟	DVD	日版	1人	使用容量未定

围绕着各种各样机器人大战的PS2版《超级机器人大战OG》即将登场。而这回我们就要向大家介绍一下这部作品的最新情报。此次PS2版的《超级机器人大战OG》将融合GBA版的所有要素，并且还将有着原创的新角色。当然，本作更令人期待的是拥有着新的战斗系统"双机体战斗系统"。这个系统目前在任何一款《机器人大战》中都没有出现过，是一个全新的战斗系统。另外，本作还有着可以自由替换武器的"武器挑选"系统。相信有了这种系统的话，战术的运用以及游戏性都会有着很大幅度的提高。好吧，在我们简单的介绍以后，下面的文章里将会向大家详细讲解这两种系统的特性。

《超级机器人大战OG》新要素判明！

所谓"双机体战斗系统"相信大家从字面上便可看出，玩家可以在1个单元下同时使用2架机体，也就是说2架机体可以编制1个组队。在战斗地图下，当2架机体位置在一定范围内，气力达到一个标准，通过"合流"选项便可实现2机组队。其中一方作为"主机体"，另一方作为"副机体"。当然，在地图上只会显示一个机体。通过"双机体战斗系统"对2架机体可以同时进行操作和命令，另外，当发生"机体特殊效果"情况下，组队的战斗内容也会有相应的提高和突破。



双机体的攻击，其破坏力相当强大。



↑R-1和赛巴斯塔的齐力攻击！究竟攻击的目标是谁呢？相信将会受到很大的创伤。

"双机体战斗系统"模式解说

① 集中攻击单机体

当敌方是单一机体时，使用双机体进行集中攻击。在个别情况下，副机体有可能不参加攻击。所以，在攻击之前要有这方面的心理准备。

② 个别攻击模式

选择个别攻击以后，我方主机体会将攻击目标锁定为敌方主机体。同样，我方副机体也将对敌方副机体进行攻击。要注意的是，此攻击不能进行互换。

③ 集中攻击双机体

当敌方也是双机体的时候，使用双机体进行集中攻击的话，会出现"攻击主机体"或"攻击副机体"的选择。这时候根据情况来选择要攻击的机体。

④ 援护 + 集中攻击

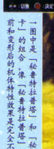
"援护集中攻击"就是可以将援护攻击融入集中攻击一起使用。加入援护攻击的机体也会集中攻击一个机体。这样会对被攻击机体造成极大的伤害。

⑤ 援护 + 个别攻击

所谓的"援护个别攻击"就是可以将援护攻击融入个别攻击一起使用。援护方的主机体将攻击敌方主机体，副机体将攻击副机体。



↑原来R-1和赛巴斯塔的攻击目标是巴雷里昂，其攻击方式很像《IMPACT》里的"同时援护攻击"，画面会分为上下两层。



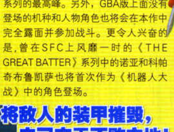
↑图中是「秘青特拉普塔」和「秘青特毕普卡」的组合。像「秘青特拉普塔」那样变形前和变形后的机体特性效果是完全不一样的。



这里将进行本作概要的CHECK！

Banpresto旗下的超强人气《机器人大战》系列作品可谓在日本长盛不衰，是任何游戏都无法撼动和动摇的，其中《机器人大战》系列作品最新作《机器人大战OG》更是近期关注的热点。在本次PS2版的《超级机器人大战OG》当中，主要是结合了GBA版《超级机器人大战OG》以及《超级机器人大战OG2》的集合，并进行强化。除了加入了两作的所有剧情外，还将加入许多PS2版独有的剧本。因为这次移植到了功能强大的PS2上，所以本作的画面和演出质量将会超出想象的大幅度上升，而且会加入全程语音。效果将会是PS2平台上《超级机器人大战》系列的最高峰。另外，GBA版上面没有登场的机种和人物角色也将会在本作中完全露面并参加战斗。更令人兴奋的是，曾在SFC上风靡一时的《THE GREAT BATTER》系列中的诺亚和科帕奇布鲁凯萨也将首次作为《机器人大战》中的角色登场。





将敌人的装甲摧毁，自己立于不败之地！

←根据使用武器和攻击的不同，会发生机器人或驾驶员的插入演出！



超级终极合体机器人

→机器人R-1、R-2、R-3的合体，超级机器人SRX。会夹杂着复数驾驶员的声音。

《超级机器人大战》的常规系统

精神指令

此技能是只有驾驶员可以使用的特殊指令。例如：使自己的攻击百分之百击中对方的“必中”指令。使攻击力上升的“热血”指令等等。

机体的改造

使用在战斗当中获得的资金，升级机体上各个部位的零件。通过升级会使机体的回避率、耐久力，甚至武器的攻击力也可以进行提高。

气力的设定

驾驶员的基本参数。打倒敌人以后，气力会上升。根据气力的比例，攻击力和防御力也会上升。而且，气力值和必杀技有着直接的关系。

援护攻击

当邻接的我方队员进行攻击时，可以在其攻击下进行援护攻击。如果阵形排列得当的话，还可以形成波状攻击。这种战术在战斗中是必不可少的。

二人一组的“双机体战斗系统”！

下面我们将向大家介绍《超级机器人大战OG》系列的招牌系统，“武器选择系统”。在每次出击之前的准备画面中，可以根据自己的安排将有效的武器装备到喜欢的机器人身上。当然，装备武器的同时要注意机体上“W－gauge值”的设定，因为每个机体上都会有不同的“W－gauge值”。所以，只有在设定范围内的武器才可以装备。这一点对整个游戏来说，是非常重要的。

接下来将向大家介绍一下武器的获得条件。

条件一：当新的机体加入我方阵营的时候。

条件二：当游戏发展到特定剧情的时候。

条件三：当完成特定任务或到达特定条件的时候。

这三种都是获得新武器的基本方法。现在还不知道在这之外，还有没有通过其他方法来获得新式武器。就以往的经验来看，武器的获得方法不会仅有上面的三种途径。将相信在游戏出来以后，玩家就可以凭着自己的实力来探索这个问题。

↓一画面中就是各位机战FANS都很熟悉的战斗准备画面。玩家在这个画面上的每一个选择都将会影响到下一场战斗，所以，一定要进行周密的战术安排。

在准备画面中进行武器的选择



R-1 1/2

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
新規追加					
バルカン砲	P		1000	1	+40
M950マシンガン	P		2300	1~3	+45
ナイフ	P		2800	1	+20
レクタングル・ランチャー			3400	2~7	+20
T-LINKナックル	P		3700	1	[illegible]

弾数	6/6	クリティカル補正	+10
消費EN	---(120)	地形適応	空A 陸A 海B 宇A
必要気力	---(100)	必要技能	------
必要Wゲージ	40(130)	特殊効果	------

:決定 :戻る :表示 :解除 L1/R1:機体変更

W－gauge是什么？

“W－gauge”是机体上用来装备武器的设定。一般来说，弱的机体上往往都有大量的“W－gauge”值。而强力的武器相对也会需要大量的“W－gauge”值。这项设定其实就是对能力较弱的机体进行了补足。

ALLW是什么？

当我们仔细看看武器的能力栏时可以发现一个“ALLW”的字符。使用这种攻击的话，可以对敌方的双机体进行同时攻击吗？这项设定，暂时还没有被厂商公布。

有无援护攻击的不同之处

当战斗中没有加入援护攻击时，对敌人进行集中攻击的话，画面中已经分割的屏幕会合二为一，变成一个大画面。相反，对敌人进行个别攻击的话，画面会一直分割为两层来表示主机体与副机体的不同攻击。

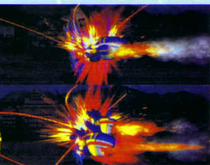
另一方面，加入援护攻击的时候，攻击力会大大上涨。当双机体加入援护模式后，会出现小队攻击似的画面，在这里玩家可以自由的选择是否参加援护攻击。在进行个别攻击的援护时，应该理解为主机体攻击主机体，副机体攻击副机体的概念。所以就这一点来说，在组成“双机体模式”的时候，主机体与副机体的选择将会对今后的战斗起到相当大的影响。

→个别攻击的时候，画面会分为两层，主机体会攻击主机体，副机体将攻击副机体。

对单一机体进行致命的集中攻击



↑分割的画面将会合并，R-1的攻击演出之后将会切入赛巴斯塔的攻击画面。这就是双机体的集中攻击画面。



←开始攻击的双机体。在敌人的反击下，我方的另一个双机体将进入援护攻击。合计4架我方机体的攻击将势不可挡。

加入援护攻击，4架机器人的波状攻击炸裂！

水晶闪烁光芒万丈、引导着光之战士前进……



日本最具代表性的角色扮演游戏
最终幻想系列便携机移植计划始动！
其中之一的最终幻想五
发售日期终于决定！

FINAL FANTASY V ADVANCE

GBA	本刊译名：最终幻想5			CERO A
	SQUARE ENIX	5040日元	2006年10月12日	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆容量未定

最终幻想系列中大受好评的最终幻想五发售日期终于公布，以画面出众、系统战略性强的本作一直被玩家喜爱，受到大家的重视。1992年超任版上市，一度掀起了一阵最终幻想的旋风，席卷了整个业界。而时隔多年，这部玩家心中的神作终于移植到GBA主机上，虽然GBA掌机已经逐渐淡出，但这部作品却使GBA掌机在退出市场前迎来新的辉煌。而且本作并非是简单的复刻，而是增加了大量新要素，就算是已经非常熟悉超任版的玩家，也会感受到一种新鲜感。在本作中增添的新职业更可以为玩家带来新鲜感，多种的职业配合可以让每位玩家都能创建出只属于自己的特色队伍，建造只属于自己的幻想世界。

GBA移植计划最终章节!!
进化移植掌机再起幻想风！

FF Finest FANTASY For ADVANCE

完全进化的最终幻想五，最初的制作理念就是要完成百分之一百二十移植度。因为这个理念，本作中增添了大量的新要素，比如新职业和新迷宫等。就像超任版一样，只少用一部分汉字，本作还使用了大量的影像。在游戏本篇以外的部分也做了很大的调整，让玩家可以更轻松地上手进行游戏。虽然登陆的是掌机，但是本作的游戏画面却毫不含糊，虽然不能像NDS主机上的最终幻想三那样精美，但是依然让玩家可以感受到时代的进步。最终幻想系列的成功并非是一部作品的力量，而是整个系列整体水平偏高，除了基本的画面、系统以外每部作品都有自己的独特之处，因此才会成为角色扮演游戏中的王者，更成为了史艾的招牌系列。本作虽为复刻作品，但厂商依然非常认真地制作，增加了大量新要素，也许为的就是让新时代的新玩家能享受到当年最终幻想作品，能够体会到整个系列作品的深意。

↓本作中各职业都有自己的特点，随着级别的提高，主人公会修得各种各样的特技和魔法。



正确选择影响战斗！

大量追加新要素



←本作追加了新的地图，而且画面非常精致。图中的巴茨好像是在凝视着什么，也许是有什么新发现。

美丽幻想无穷尽
开始梦幻路程

→游戏中不单是主角，登场人物都是活灵活现。

レナ「怖がってるのね…
大丈夫よ。
こっちにおいで！」



←本作中的主人公间的对话非常清楚直观，就算是一点不懂日语的玩家也能通过其中的汉字推测出个大概意思。

上手很轻松
读解自在

贴心设定方便玩家
自由控制语言文字

→在游戏中，玩家可以自行设定文字，不过对我们来说自然是要使用汉字。

百万玩家大期待的诚意复刻作品最终幻想五

1992年出品的最终幻想五最大的魅力就是在游戏中，各种职业都有自己独特的能力。收集到水晶的碎片后，主人公可以变身为各种职业，拥有独特能力。本作则保留了这些优点，还加入新要素，并且在游戏中表现出了主人公的心情变化，算得上是一部多种尝试的作品。讲述了在世界末日来临之际，一群勇敢的战士们为了拯救世界末日而奋斗，并且描述了这些战士们经历的相会与离别的故事。整部作品由这些感人的故事结合而成，玩家可以在游戏中受到感动，绝对是值得期待的一部优秀作品。

スーパーファミコン版

←各种职业的能力千差万别，采用何种编队可以体现出玩家的个性，很想尝试一下单一职业的队伍。

→多种多样的职业供玩家选择，不过需要收集水晶碎片，为了得到那些高等的职业，玩家一定要认真收集。

スーパーファミコン版

勇士集结拯救世界

踏上危险的旅途拯救末日边缘的世界
继承神秘水晶的意志四名勇敢战士大集合

本作的主人公有四名，偶然的机会相遇的四人都是水晶选择出的战士，组成了男女老少集合的队伍，踏上了拯救世界的旅途。值得一提的是，为了表现出各名主人公的性格，他们使用的语言也大不相同。



→这艘船非同小可，即使没有风力依然可以前进，是游戏中最主要的代步工具之一。

蕾娜 RENNA=Charlotte=Tycoon

是守护风之水晶泰古恩城的公主，从小热爱大自然，保护一切弱小的温柔女性。不但对人类温柔，对小动物也很有爱心，饲养着可以飞上高空的飞龙贝特。

温柔善良的美丽少女 贵为公主却平易近人

→察觉到父亲发生异常变化的蕾娜单身前往圣殿调查。

珐利斯 FARIS=Scherwiz

以泰古恩城周围的洞穴为老巢，虽然年轻却是海盗团的首领。虽然脾气暴躁办事粗鲁，但却认为同伴的认可非常重要，很讲义气，因此深受部下的爱戴，是本作的重要人物之一。

暴力粗鲁但义气为重！热血莽撞却不失温柔！

↑继承了水晶的力量，为了拯救世界，巴茨一行踏上了冒险之旅。

↑一直陪伴在男主人公身边的陆行鸟也可以骑乘！

加拉夫 GALUF=Doe

倒在坠落到地上陨石边的老人，因为陨石的冲击失去了记忆。但似乎是一名优秀的战士，现在的剑法也没有任何衰退，冷静沉着有时也会大胆行动。

巴茨 BUTZ=Klauser

带着好伙伴陆行鸟波可一起漫游世界的青年。虽然性格自由奔放，但是却对人异常温柔善良。搭救了被怪物袭击的蕾娜，从此命运的齿轮开始转动……

与波可一起环游世界！正义感强的善良青年！

为了拯救世界而得到的新力量

继承了最终幻想三代中大受好评的转职系统，本作则继续将这一系统发扬光大，各个职业都有自己独特的技能。也有很多技能其他的职业也可以装备，比如说可以使用魔法的战士，可以装备长剑的魔法使等等，玩家可以根据自己的喜好来进行无限的组合。而本作还特别追加了全新的职业剑斗士和炮击士，巴茨和他的伙伴们可以使用这些新的职业来进行冒险。剑斗士让人很容易联想到古代的战士，使用假面具将整个脸部覆盖，大添神秘之感觉，跟名字一样，剑斗士非常善于使用长剑，剑法种类丰富多彩，也是整个游戏中剑术最强的职业。炮击士则拥有强力的远程攻击能力，也许是因为主人公中的珐利斯就是海盗首领，因此这个职业看起来也有点像海盗。由于在战斗中可以使用物品进行攻击，因此可以使用出比其他普通职业更为强劲的攻击。本来游戏中的职业已经相当丰富，这次又增加了新的职业，玩家可以进行更多的搭配组合，创建出自己的队伍。此外还请玩家注意一点，除了这两个职业外还有新的职业存在！

剑术达人，特技种类丰富适用，可以使用一次便可攻击敌人全体的特技，还可以使用人在后列，但攻击力并不减弱的特技。

使用大炮攻击敌人的职业，可以使用弹药与其他的物品调和成新的武器，消费弹药向敌人攻击是本职业的特色。

首都高赛车X

[点评人:大怪]





喜欢"头文字D"动漫作品又或是对改装车竞速大有研究的玩家有福了，如今XBOX360版的"首都高赛车"系列第十部作品正式登陆XBOX360平台。游戏中真实还原了日本东京环状高速公路周围的美景，更将飙车狂族们争夺最速的热血情景再现。游戏中出现的精美日产赛车众多，改装要素更是丰富。操作感比起同类RAC作品更亲近大众玩家，速度感一流。

X360	游戏原名：首都高赛车X			CERO B
	元气	7140日元	7月27日	
赛车竞速	DVD-ROM	日版	1-2人	180KB

重现东京城市美景与精美的改装赛车 夜晚来临后争夺迅帝称号之竞速名作

看过"头文字D"动漫作品的玩家一定对剧情中各色改装车辆与擅长漂移等高级驾驶技巧的明星角色充满向往.虽然在街机平台上由SEGA公司推出的同名作品素质一流,但对于家用平台玩家来说耗费未免太过巨大.而在家用平台上同样实现改装车拟真赛道1 ON 1对决的知名系列"首都高赛车"则成为众多追风一族在家中实现"最速"梦想的载体.由日本"元气"公司开发的"首都高赛车"系列无论登场在哪个平台之上，都会成为拟真竞速的经典之作。系列作品一直以日本首都东京的环状高速公路的地下赛车活动为主题，表现了飙车一族于深夜时分寻找竞速高手,进行一对一竞速较量的激烈气氛.《首都高赛车》系列作品最早于1994年于SFC平台登场,一经推出便实现了对硬件能力的完美表现,并开创了当年家用游戏'最速'风格RAC作品的开端.受到好评后,几年间系列作品在PS,DC,PS2甚至PC平台全点开花,如今已经推出了9款续篇作品.本次在XBOX360平台上推出的《首都高赛车X》为系列的第10款作品,名称中的"X"不仅突出了XBOX360平台,也暗示了作品为第十款正统续作.如今从作品的综合素质来看,无论从画面表现素质,机体操作感,机体改造,城市高速公路拟真画面与网络竞技等多方面来评价,《首都高赛车X》都为系列中实至名归的最强作.

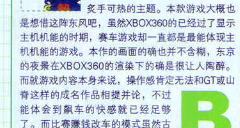
首先说一下游戏的画面表现,本次《首都高赛车X》借助XBOX360超强的硬件机能实现了对东京环状高速公路路况画面的最大程度写实,除了赛道实况表现的极为真实之外，对于东京环状赛道周围的街景也完全还原。在以往由于硬件机能的限制，作品光忠实表现出各种不同车辆的驾驶特点，车体表面的金属质感与赛道布局的合理性等等就非常艰难了，所以RAC类游戏赛道周围的布景一直为此类游戏的硬伤。得益于XBOX360强大的机能与东京街区高度现代化的美景。在本款作品中不但真实表现了高速公路周遭的全貌，更对于东京市区的街景与异常绚烂的霓虹灯光赋予写实，在这些灯光照耀下，车体本身非常明亮的金属质感加上反光效果的特殊渲染，甚至在经过不同赛道时，玩家能够明显感受道车体本身反射出周遭夜色的不同。而在这样出色的机车画面表现下，玩家与对手竞速之时更会被周围美仑美奂的城市美景所吸引。东京地区环状高速公路的道路情况极为复杂，这点从本款作品中就可以清楚的感受道，游戏中各种复杂高速弯道层出不穷，更对应城市内高架桥段以及长距离公路隧道有着着重的刻画，当玩家操作自己的爱车通过这样的赛道时，画面的速度感激增同时会得到特殊的视觉享受。在XBOX360超大容量硬盘的支持下，每次竞速之后都可以在REPLAY模式中选择回放，不同视点的回放甚至能够选择景深很高的画面来表现，如同城市夜景照片一般。元气果然很好的把握住了XBOX360强大的3D渲染能力，将城市高速赛车的画面优势表现的淋漓尽致。

在游戏内容方面《首都高赛车X》更突出了城市高速赛的真实性。如果您选择QUEST模式进入游戏后，首先先要挑选自己的爱车，游戏内所包含的赛车非常丰富，其中包括MAZDA，MITSUBISHI，NISSAN，SUBARU，TOYOTA在内五大日本顶级汽车重工生产的数十量赛车，所囊括的车种也多为超经典车种，其中包括被日本飙车一族奉为国宝级的MAZDA FS3SRX6，MITSUBISHI EVO 8等等。可惜的是，由于刚上来玩家手中只有区区3000000日元，游戏中所有高档赛车全部无法购买……好在游戏中对于MAZDA RX8的售价控制的比较人道，于是大怪便从购买它开始进行自己的最速之梦了。但购买后并不会直接进入市区高速，需要对车辆的漆色进行设定，游戏中可实现调整的漆色多达8种，基本上可以满足一般玩家的初期设定要求。令人比较感动的是车辆设定的最后需要对车牌进行细致的调整，这个系列一贯坚持的突出点最大程度的突出了玩家的个性化。而设定完具有个性化的车牌后，便可以驾驶爱车从指定挑选的地段开始竞速。在东京环状高速公路中，如神田桥，银座这样的知名地段都可以挑选。与前几作都为夜晚单一模式不同的是，本作中玩家可以对夜晚的时段进行选择。按照初夜，深夜，凌晨等三大时段进行分别选择，对应路景也将大不相同。可以说QUEST模式是最为贴近真实飙速的模式，在其中除了可以随心所欲的熟悉路况，车况之外。经过特定车辆，特定地点将出现特别挑战，如果接受则会直接进入1 ON 1的飙车。所遇到的赛车手不光通常有一个响亮的别号，在比赛之前玩家也可以对自己对手的车辆情况进行细致的了解。真正了解城市飙车的玩家一定会感觉到本作在这方面做得很有味道，挑战的感觉毫不做作。如果对赛段比较熟悉的话，在特定路段还将会遇到多车竞速的激烈比赛。在QUEST模式中，只有不断的挑战对手，获得最终的胜利才能不断的获取资金（赌金才对吧……），当资金比较充裕之后，则可以重新购买更高档的赛车，更可以对爱车的各个部分进行改装与进化，也可以对车辆的外表进行细致的修饰。在不断获得胜利的同时，一辆普通的RX8最终也可胜下EVO8的！除了自由度极高的QUEST模式之外，游戏中还设置了计时最速模式，双人对战模式，自由练习模式等RAC游戏的传统模式。在这些模式中都可以将自己改装培养的赛车调出进行驾驶。除了这些单机模式之外，游戏更对应XBOXLIVE网络作战，并对应网络1ON1与网络排位赛在内的多种模式。在网络作战中所有的单机资金都无法计入，在这个修罗场中只有不断战胜网络中的对手才能获得改造赛车的资金。此模式才是本作最大魅力，希望有条件的玩家都能体验一下在线竞速的魅力。

最后说一下游戏的操作感，虽然游戏内容方面《首都高赛车X》追求写实的创作风格，但操作感方面还是偏向大众的。游戏中利用简单的操作就可以实现漂移，横向侧转等高级驾驶手法。游戏本身的操作门槛很低，任何玩家初上手都能体会到超越对手的快感。但与真正的高手对决时，游戏要求玩家在最速持续的条件下不能出现一点错误。，面对高手时可能在一个弯道稍有偏出则满盘皆输，这种在比赛中始终高注意力集中的紧张感是其他家用RAC游戏所不具备的。

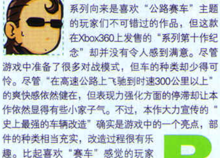


A



【点评人/龙马】随着早些时候日版的《头文字D》和暑期好莱坞大片《速度与激情3 东京漂移》的上映，赛车和漂移似乎成为了最近的一个炙手可热的主题。本款游戏大概也是想借这阵东风吧，虽然XBOX360的已经过了显示主机机能的时期，赛车游戏却一直都是最能体现主机机能的游戏。本作的画面的确也并不含糊，东京的夜景在XBOX360的渲染下的确是很让人陶醉。而就游戏内容本身来说，操作感肯定无法和GT或山脊这样的成名作品相提并论，不过能体会到飙车的快感就已经足够了。而比赛赚钱改车的模式虽然古老，但也不至于让人感觉厌烦。

B



【点评人/蓍子】《首都高BATTLE》系列向来是喜欢"公路赛车"主题的玩家们不可错过的作品，但这款在Xbox360上发售的"系列第十作纪念"却并没有令人感到满意。尽管游戏中准备了很多对战模式，但车的种类却少得可怜。尽管"在高速公路上飞驰到时速300公里以上"的爽快感依然健在，但表现力强化方面的停滞却让本作依然显得有些小家子气。不过，本作大力宣传的"史上最强的车辆改造"确实是游戏中的一个亮点，部件的种类相当充实，改造过程很有乐趣。比起喜欢"赛车"感觉的玩家来，可能喜欢"改车"的玩家更适合尝试这款游戏。

B

【点评人/小沛】《首都高Battle》系列算是真实赛车作品中的一个异类，它似乎是将战斗的要素引入到了竞速的赛车游戏当中。本作依旧以东京高速公路为舞台，选手之间的比赛也更加激烈。很奇怪，在这个游戏中决定胜负的不是谁的时间快，而是表示精神力的SP值，这就很像格斗游戏啦，除了继承以往的要素，本作还引入了"夜晚"、"午夜"、"黎明"这三个时间段，在不同的时间段出现的对手也不一样。另外，一直都是以首都高路线为比赛场所的系列作如今也扩大了舞台范围，加入涉谷收费站以及新速西口Lottery等新的赛道。还有车体的改造也达到了前所未有的细腻程度。

B

推荐有条件的玩家一定要体验一下本作的在线模式，乐趣大增！

【点评人:唯夜】





战国无双2

对于不给PS2开发《猛将传》而直接推出《帝国》的KOEI，本人最近对它没有什么好感。但是XBOX360版《战国无双2》的推出让我眼前一亮。作为移植作品，它能够比PS2版好出多少，是许多360玩家关心的问题。玩过之后，觉得这个作品的从移植的诚意和其他功能方面的改进并没有达到预期的效果。毕竟从下位主机朝上位主机移植是一件比较痛苦的事情。

X360	游戏原名：战国无双2				CERO B
	KOEI	6800日元	2006.08.17		
CERO	DVD-ROM	日版	1-2人(支持联网)	1MB	

我相信，这只是无双新爆发之前的蛰伏

光荣最近的人品起伏比较大，令人难以捉摸。前段时间刚以难说是厚道还是不厚道的态度否定了战国无双2猛将传的存在，现在这个明显是面子货的XB360版战国2就来到了我们眼前。KOEI啊KOEI，你拗不过微软的面子那也就随便给SCE一个面子吗，就算你不给SCE面子，也要给玩家点儿面子——说老实话，无双系列“量产化”后从长期来看难免是一种颓势，那边厢的三国无双就是这样；可就在这种情况下，战国无双2的质量实在是不错，做得的确很好，在一定程度上止住了消沉的势头，令当时的我们有眼前一亮精神一振的感觉——所以我们是心甘情愿准备买你的猛将传的……可、是、你、居然不出了！真的是玩弄玩家的心情啊。

无奈之下，难免就对360版的战国无双2产生一种期待的幻想，也许它会整合一些新的要素进去?

但事实证明真正意义上的幻想果然是一种水中月镜中花的东西，战国无双2拿到新主机上后，除了一些理所当然的提升（好比画面细节上的表现力等）之外，几乎就很欠缺变化和进化了。人物有影子或许算一个? 但其实无双系列在PS2平台之外的移植作品都会加上即时的影子，这个似乎已经没什么新鲜感了。其实关键在于，拿到360上，游戏画面仍然缺乏场景环境光源的渲染，而缺乏光源配合的影子很多时候乌黑地混作一团，不但没有增加真实感，反而令人感觉怪怪的。如果你此前接触过同样是360上的《真?三国无双4 Special》以及更早一些的PC版真三国无双3的话，你就会明白这次的战国无双2在画面上进化是多么小。

当然了，话说回来，游戏不能是只看画面的，而无双系列也从来不是以画面为卖点的。但事实是，不说画面而又要论及变化的话，可说的就实在太少了……

不过虽然少，但还是有的，其中“难度”就是一个。这次的360版在难度上有明显提升，即便是普通难度下的无双模式第一关，如果用初始武将来打也会感觉到相当的阻力。敌大众脸武将的攻击欲望和伤害力都作了比较明显的上调，此外杂兵干扰性攻击的频率也变得更密集普遍，一上手尚不适应之际恐怕是有可能会死得莫名其妙。此外难度的上调不只体现在我们的实际对战方面，在屏幕之外的军势作战中，系统在后台的运算也明显更加“偏向”敌军——一个人经历来说，同样是在普通难度下无双模式的第一关，就在我以正常的速度一路杀敌并推进到敌总大将处开始交战



↑360版的《战国无双2》在细节上做得更加完善。

时……我方总大将竟然战死！在完全不应该也没想到会发生这种事的关卡，它竟然就发生了……真是败得莫名其妙。这是我在此前PS2版上160多个小时的游戏经历中从来没遇到过的事情。说老实话，以个人经验来看，就算是地狱难度下的关卡，我方总大将也没有死得这么快的——再说那可不是大众脸，是猴子哎，是太阁丰臣秀吉哎，你九州征伐怎么反被岛津征伐了?

这种难度的处理我觉得有待商榷，至少没给初上手的玩家留有足够的余地——这话好像是在嘲笑自己，但对于360版来说，我的确就是初上手的人，而被搞得比较不适应也是事实。

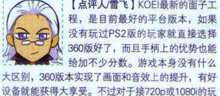
此外不得不说的是，如果用16:9的模式玩这个游戏，可能会令你觉得有一些怪。固然左右两端的视野是扩展了，但纵深方向上似乎却有所“缩水”——也许是因为视点被压低，也许是因为人物比例被调大，总之最后的感觉就是“镜头”好像被挂在了一个更高的地方，令人有“盯着脚下”的感觉，导致在屏幕外的我们甚至不自觉会做出类似伸长脖子、探出身子这种其实毫无意义的行为。

360版比之PS2版最大的变化就是增加了联网对战功能（对应网络要素也是360游戏的必然吧）——终于不用以分屏的方式来双打了！不过且慢，对于我们来说，还别高兴得太早，网络合作的关键就是网速，以之前一些360游戏的经验来看，这种方式的联网同乐应该是以点对点的方式连接的，也就是说只要一方的网络质量不好，那么不管另一方的网速是多么优异，也必须向下迁就，最后就是两边都不痛快的局面。再说以国内的网络环境来看，不够稳定恐怕算是比较普遍的问题，到时候联网起来，如果两边都是全程拖慢或者放“幻灯片”游戏，那几乎就是一场灾难，无异于一种自虐行为。所以这一功能至少对于我们国内玩家而言，缺少吸引力以及足够的可操作性。

比较实质性的变化其实大概也就这么多，这次的360版战国无双2是典型的捧场行为，所以我们也不能期待太多了。不过最后还有一个“坏消息”，由于XB360没有那种于游戏中快速返回标题画面的一般通用的快捷按键（好比很多PS2游戏都可以通过START+SELECT软复位）——至少我是没发现，这也就直接导致了原PS2版那“不花钱买东西”的良性BUG无法实行……这的确是一个比较严重的打击，因为若是老老实实地赚起足够的钱来让每个武将都买到饱，确实是一件痛苦的事情，大家保重吧。当然了，就算有软复位键的存在令引发BUG的原过程可以实行，我想KOEI也已经在系统内部对此作过修正了吧——我们操作的结果应该就是……什么特殊的结果都没有。

以个人想法来说，这次的战国无双2有怎样的表现其实都无所谓，关键在于，我很期待并祝福无双系列可以一直走下去——尤其在经历过许多“类无双”的游戏之后，我深切且真诚地感受到，别看我们可以从无双中挑出很多毛病，但无双的确无可替代，模仿、借鉴者再多，KOEI就是能把它作出与众不同的味道来。无双真的很伟大，天下无双。

B



【点评人/雪飞】KOEI最新的面子工程，是目前最好的平台版本，如果没有玩过PS2版的玩家就直接选择360版好了，而且手柄上的优势也能给加不少分数。游戏本身没有什么大区别，360版本实现了画面和音效上的提升，有好设备就能获得大享受。不过对于接720p或1080i的玩家而言，画面镜头在转换运动的刷新过程中，会出现明显的刷新BUG，无法流畅过渡,这点让人非常郁闷，还好不影响游戏。另外，360版仍旧存在大拖慢，也比较郁闷。当然若不论移植性质的话，本作是非常值得360玩家入手的，尤其是有的是时间消费的玩家，接下来的几百个小时算是找到耗费的理由了。

B

【点评人/小沛】Xbox360版的《战国无双2》这次的进化可能内涵要比外表多一些。先说外表，同屏人数多了，每个敌人都有了影子，人物的外表加入了特效处理之后显得稍微精致了一点，而且游戏难度上也有了一定提高，其余则一成不变。对于家里上网不太方便的人来说，本作基本没有购买360版的必要，有PS2的就够了。不过如果大家方便登陆Xbox Live的话，本作还是很有得玩的。大家可以与全球玩家进行对战，较量通关时间。而且在线对战中还增加了“支援效果”、“秘技”等独特的技巧，玩家还可以向对手的地图派遣武将，这些都将使玩家体验到PS2版所没有的战略乐趣。

B



【点评人/龙马】光荣的无双系列可谓是一碗怎么炒都炒不烂的冷饭，后面总会跟出几个挂着同样大标题的作品，而当初听说战国无双2不会出猛将传的时候，心理还奇怪，这回光荣也知道新要素挖得差不多而知难而退了? 结果这下就来了个360版。这种低阶主机游戏向高阶游戏移植画面素质自然是有保证，但是也几乎没有什么太明显的进步，新要素基本也没看到（如果有新创意估计也就直接出猛将传了），平衡性和难度的调整似乎本身也是不需要。总而言之，如果没玩过PS2版，那是值得一玩的游戏，如果是系列的老玩家，这次也就不用再在这上面花无谓的金钱和时间了。

B

游戏的难度调整很大，一上手就想直接挑战的HARD的玩家要做好足够的心理准备。

【点评人:龙马】



勇气物语·小渡的冒险

勇气物语的原作是获得日本最高文学奖——直木奖的作家宫部美雪于2003年发表的同名小说。而动画电影则是由富士TV、GONZO、华纳日本共同开发制作，从制作阵容到声优都是采用了极为豪华的阵容，都具有响当当的金字招牌，而制作公司还表示，全部制作工序都会采用国际最新技术来进行制作。该动画于7月8日在日本公映，可以说是本年底最强的动画电影之一。

PS2	游戏原名：ブレイブストーリー－ワタルの冒险			CERO A
	SCEI	7140日元	2006年7月6日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	116KB

小渡少年纪轻轻就经历了双亲离别之苦 勇敢少年孤身前往幻界寻求女神帮助

故事情节主要讲述的是主人公小渡是一个平凡的11岁少年，有一天和朋友在幽灵大厦里探险时发现了一扇奇怪的门。据说，只要能进入门的另一边，就能改变命运，可以实现一个愿望。不过小渡对此很不在意。但是平凡而美好的生活突然被打断，父亲抛弃家庭离家出走，受到打击的母亲也因此倒下了，还试图自杀，目睹了母亲痛苦一面的小渡决心改变自己的命运，毅然走进了门的另一边，在那里等待他的是剑与魔法的世界——幻界，只要能找到幻界女神，就可以实现一个愿望，改变命运、作为1000年才出现一次的旅人，同时又是只有35点成绩的见习勇者，小渡挥起手中的剑，勇敢地朝女神所在的命运之塔出发了，那么，等待小渡的到底是怎样的命运呢？可以看出，这是一部以“母子之爱、少年的成长”创造出的感动世界的故事，不但受到许多小孩的追捧，而且许多成年人也对此非常感兴趣。

勇气物语发售的三款游戏分别在PS2、PSP以及NDS上同日推出，除了PS2上的小渡的冒险是忠实原作外，其他两款都是在勇气物语的故事背景下发生的原创游戏。

游戏画面采用了欧美动作游戏比较常见的3D卡通渲染技术。因此整个画面看上去很有动画风格（类似于现在正流行的《超龙珠Z》），也比较符合原作动画的设定，如果采用3D即时演算技术的话，人物就缺乏一种和动画相连的亲切感，而且制作的技术也要求很高，成本也就大大上升了，对于一款并非主流的游戏来说，这样的冒险并不值得。在卡通渲染技术下，各人物的表现力都很到位，完全忠实了原作的个性。迷宫的场景设计得很不错，洞穴，沙漠，森林都设计得非常巧妙。

在游戏的动作方面，由于本游戏所注重的并非打斗，因此并不会出现非常激烈的打斗画面，但从一般动作来看，也算做的到位了，至少效果比较流畅，没有拖慢的现象。视角方面，采用了半自动追尾的360度旋转方式，从实际游戏的效果来说，很容易让玩家感到眩晕，个别时候会很难控制，陷入视点死角。总体来说，游戏画面风格颇有童话风格，缺乏激烈的战斗效果是一大不足，如果加强战斗部分则会更加成功。

勇气物语的音乐部分相当的出色，迷宫里的激昂曲调，洞穴的阴森恐怖风格，城镇的欢快曲调都可以给玩家留下相当好的印象。不过，相比音乐部分，声效部分就显得做得不够，显得有些苍白无力，剑砍到敌人身上没有相应的厚实感，倒好像是用刀砍在纸片上发生的声音一样。

相对于比较薄弱的声效来说，声优确是非常不错。虽不同于动画电影中的原版声优人员，但游戏中的专业声优也算不错，如为小渡配音的矢岛晶子，从游戏的角度来看，他们对角色心里的个性揣摩得到位，小渡这个角色很特别，因为苦难的命运，使得他略带点反抗，又不失天真可爱的不服输个性，从语言上来讲，游戏中的声优很好的把这个角色再现了出来。勇气物语偏重的是解谜类，但也不代表它会舍弃战斗部分，接下来还是让我们先了解一下游戏中的战斗系统吧。勇气物语的战斗方式就是用剑，然后配合宝石来增加各种辅助效果，初期只能使用剑进行3回连击，升级后可以增加挥剑速度和连击回数，而宝石就相当于魔法附加。例如初级的红宝石特技是集中力量使出高速直刺剑，此招不但威力巨大，而且可以破坏厚实的山石。从宝石衍生的攻击方式有三种，分别在站立、跳跃、连击中使用宝石特技就可以出现不同的招式了。这些招式对打击敌人和解谜都是非常关键的。在游戏过程中一定要熟练掌握。随着游戏的进程，最多可以得到5种不同颜色和能力各异的宝石，针对不同的迷宫需要时常切换不同的宝石才可以使游戏顺利进行下去。



良好地利用不同伙伴的独特能力。

与其他游戏不同的是，小渡没有体力和生命力之分，而是共用同一排HP槽，遭到敌人攻击后从右向左扣HP值，而当长时间在迷宫徘徊，经受到敌人攻击，在恶劣的环境下作战就会从左向右扣HP值，而且不断削减生命力，直至最终倒下。

作为一款动作解谜游戏，谜题的设置也是非常关键的，如果谜题太容易，则会出现游戏难度太简单的情况。这样一款游戏也是挺无趣的，从而造成游戏的评价不高。但是谜题太难了，也会使玩家失去继续玩下去的动力。从初期的迷宫来看，游戏偏重在环境解谜要素，要仔细观察迷宫的地形，找出各个区域之间的联系，寻找机关，然后出现各区域连接的方式。而中后期则出现需要靠同伴合作，宝石的特有特技才能解开的谜题。整体难度在中等稍微偏难一点，不过还不至于困难到无法玩下去，却又不会轻松过关。

从游戏的方式来说，它是一款带有RPG成分的动作冒险解谜类的游戏，游戏整体制作的并不是太出色，关键在于战斗比较简单，而解谜要素也不适合一部分玩家的胃口，因此游戏只推荐给看过原作小说并且喜欢这部作品的玩家。当然如果您看了这部电影，也是可以试一下这款带有清新风格的冒险游戏。

C

【点评人/北斗】主角ワタル的名字很容易让人联想起曾经风靡我国的魔神英雄传，不过这次的勇气物语显然与前者完全不是一码事。相较于之前发售的NDS和PSP版同名作品，这次的PS2版在剧情方面几乎完全忠实于原作，是一款动作和解谜要素占很大比重的游戏。战斗系统方面，虽然引入了类似魔法的宝石组合特技系统，但整体看来仍然过于简单。谜题方面的设计也没有太多出彩的地方，前期相对简单，不过到了游戏后期就会感觉比较费事了。游戏声效方面的表现过于苍白，战斗时的视角也容易让人头晕。总体来讲，本作综合素质一般，是一款比较FAN向的游戏。

C

【点评人/雪飞】本作是根据日本知名作家宫部美雪所写的同名小说《勇气物语》所改编的。基于这一点，对于看过小说的玩家不妨可以进行一下游戏尝试。游戏画面是采用最近比较流行的卡通渲染效果，这种效果难免会给我们带来一种回到儿时的感觉。这款游戏是需要你坐下来认真研究的，其中颇有难度的谜题、强大的敌人都将成为你冒险故事中的考验。另外，作为一个知名小说的改编游戏，它的据情方面应该是令玩家最为重视的。往往会从一点一滴的对白中令你产生回味无穷的意境。在即将进入绵绵秋意的日子里，大家不妨尝试一下本作，也许它会带给你不同的感觉。

B

【点评人/大怪】勇气物语发售的三款游戏分别在PS2、PSP以及NDS上推出，除了PS2上的游戏剧情是忠实原作外，其他两款都是在勇气物语的故事背景下发生的原创游戏。个人认为PSP版本的勇气物语素质相对最高，而PS2上的本作，是属于有RPG要素的动作冒险类游戏。游戏中使用了比较省力又讨好的动作渲染类画面表现方法，风格清新，游戏音乐也比较出色。但是游戏中经常出现无线索的剧情，比如某阶段剧情结束后，在游戏中完全没有任何提示，使玩家经常不知道该去哪里，这可能属于游戏设计上考虑不周全吧。倒没有明显缺点，但它似乎也没有明显优点……

C

在白天进入沙漠，虽然没有碰到敌人，但炎热的天气会让小渡无法奔跑并扣HP。

【点评人:龙马】





月姬格斗

最近是PS2游戏的淡季，被前一阵大作RPG席卷过后的游戏大陆之剩下一堆二线或三线作品，这种情况下是时候找些格斗游戏和朋友操练一下了。虽然从很早以前开始在格斗游戏领域PC上无论是原创还是移植作品都没有什么太成功的离子，但是，这款来自PC的原创同人格斗游戏却拥有不输传统格斗游戏的素质。

PS2	游戏原名：Melty Blood Act Cadenza			CERO C
	Ecole software	5800日元	2006年08月10日	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	40KB

同人游戏创造出的经典奇迹 在满月之夜盛开的吸血之花

提到这个游戏，就不得不说一下另一部作品——和本作有着不可分割关系的《真月潭月姬》，呃，这个，那个，其实，怎么说呢，这个游戏，嗯，最开始是著名的同人制作组TYPE MOOM（现在已经商业化了）于1999年在PC上出品的一款有成人要素的恋爱养成游戏，虽然游戏本身的素质其实很一般，但是整个剧本却出奇地优秀，故事中把吸血鬼分为天生的"真祖"和后天的"死徒"，围绕真祖、死徒、人类和其他的妖怪之间的恩怨情仇展开的故事相当地吸引人，再加上众多个性鲜明的角色使得这部作品一炮走红，成为同人界一个拥有超高人气的作品，有兴趣的读者可以先去尝试一下这款作品（未成年人严禁！）。而在此之后，另一个著名的同人游戏制作团体渡边工作室就以游戏里的人气角色又在PC上推出了这款格斗游戏，由于原作的强大人气，本作也是立刻取得了广大"月姬"Fans和一些格斗游戏爱好者的支持，一时间战事不断。而在去年的时候，世嘉公司看准了其中的商业价值，又代理发行了街机版，并且一经推出就成为了日本格斗盛会斗剧的比赛项目，大放异彩。

同人文化是日文动漫文化中的一个特色，也是动漫游这一体系里必不可少的一环，想必各位读者都曾经见到过日本动漫展上的盛况，各种COSPLAY团体专注的表演，各种同人团体出售自己制作的同人志，观众和购买者也都是全情关注，这种夸张的阵势着实让人惊叹，而这种热情发展到最后就到了自己动手作做游戏的地步，也正是他们所拥有的那种热情支撑起了"月姬"这样的同人游戏。在国内限于种种条件同人文化显然没有普及到这种程度，因此"月姬"这个名号叫得也并没有这么响，面向的玩家群也相对固定。毕竟游戏环境不同，很多格斗高手也都不屑去研究这种脱身于恋爱养成游戏的格斗游戏，再加上PCGAME和TVGAME两大阵营在国内的互相攻击和贬低，而PCGAME上的格斗游戏氛围一直也不好，所以导致这个游戏乏人问津。而街机市场存在的种种问题也没能使街机版在国内得到推广。

如果说这款游戏只是完全依靠原作魅力才有如此发展那也是有欠公允，真要是说到游戏本身的素质总体来说其实还是比较优秀的，渡边工作室虽然只是一个同人团体，但是其成员大多是各大游戏公司的在职工作人员，所以对他们的技术实力不用有任何怀疑，而且在此之前经过PC版多个版本的修正和调整，系统和角色之间的关系已经达到了相对平衡的状态。虽然限于本身的开发成本和条件画面效果的确和GGXX系列无法相提并论，但是整体攻防上的速度感并没有什么太大区别，空中连击更为简单实用的本作甚至给人以一种更爽快的感觉。毕竟格斗游戏更多玩的是角色和系统，对于本作不太符合PS2标准的画面，毕竟有SNKPLAYMORE的《天下第一剑客传》在前，相信广大的格斗游戏玩家也对此不会有什么太苛刻的要求。

当然，对于传统的"月姬"Fans本作可以说是比较不体贴，片头和街机版没有什么区别，只是静态图



↑虽然画面可算简陋，但是超杀的画面也并不含糊。



↑苍崎青子，神秘而强大的女性决色

片的堆积，游戏内容上也没有让人期待的故事模式，街机模式打通后也只是追加一幅不痛不痒的插画草草了事。可以说是一个很纯粹的用来对战的游戏。这么做的原因大概也是没有时间和资金请TYPE MOOM再来进行剧本的创作了吧。

对于PS2首次接触这一游戏的玩家来说，上手并没有什么太大困难，多数角色的连续技套路还是比较传统比较简单的，加上必杀技的出招异常传统，很快就可以进入实战对抗阶段而不用再从最基本的东西一一练起。而说到角色的选择，如果是喜欢Gal游戏的玩家自不必说，作为一款以角色起家的游戏，里面从LOLI到御姐从女仆到修女一应俱全，总有一款适合你。不感冒的玩家也没关系，平均型，反击型，压制型，道具牵制型，直接牵制型，各种类型的角色也都能实现有自己风格的打法。

鉴于国内对战游戏的环境始终不太好，这款游戏的推广恐怕是不会太顺利，毕竟要与其他人进行交流才会有最大程度的乐趣，虽然一个人闷在家里自己钻研也算是一种玩法，但是本作除纯格斗之外的要素实在太过匮乏，如果身边没有志同道合的朋友一起游戏，这个游戏可能在大多数玩家的主机里运行的时间都不会超过一个小时。但是如果能找到合适自己的"战友"，这绝对是一个非常优秀的对战游戏。

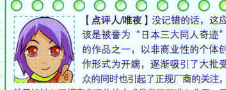
A

【点评人/大怪】首先要感谢渡边工作室坚持不懈地进行版本调整，才能够将本作品由一款极为不平衡的格斗作品升级成为如今的最终形态。与其他格斗作品不同的是，游戏本身的原作剧情背景非常优秀。此作品能够获得如此大的成功也源自各色人气角色。就格斗手感来说，游戏本身的向上连携极为丰富，空中多段跳之后的牵制与截击极为重要，命中对手后能够最速把握确认打击的时机将对应连携输入才是高手应当掌握的要点。游戏中各色角色操作特点各不相同，表里角色丰富。虽然在本国运营店铺极少，但相信还是有不少对应玩家会给予支持的。

A

【点评人/小沛】可能是习惯了那些传统的名作系列，《月姬格斗》的名字起初根本提不起我的兴趣，不过见到很多人都在玩，于是也好奇地想要试一下。这一试不要紧，我竟然觉得这款游戏根本就应该跻身到格斗游戏的前列！难怪之前的街机版会被入选为日本斗剧的参赛游戏了。而最新的PS2版不但在平衡性上进一步完善，而且还加入了两名新角色，比之前的版本更加耐玩。这个作品比较吸引人的就是人物的招式都非常简单，然而这些简单的招式却能够派生出无数华丽的连续技，其过程的爽快感真不是一般游戏可比的，这段时间的2D格斗基本就值得玩这一款了。

A



【点评人/唯夜】没记错的话，这应该是被誉为"日本三大同人奇迹"的作品之一，以非商业性的个体创作形式为开端，逐渐吸引了大批受众的同时也引起了正规厂商的关注，并最终纳入正规商业运作的方式堂堂正正进入业界。虽然脱胎于民间小组，但在平衡性、打击感、连续技方面都有着非常精妙的设定，火候老到，毫无仓促潦草之处。若非要说哪里有什么简陋的话，个人感觉背景什么的可以再漂亮复杂一些吧？还有就是每个人物所用的线条也可以再丰富一点——我想这些东西即使改变也与内部系统无碍。PS2版对比街机进一步做了系统微调，追加了隐藏人物，推荐尝试。

B

现在编辑部内部角色状况是远野一人，莲一人，未确定一人。

【点评人:猴子】





最终幻想3

《最终幻想》系列的经典之作终于移植给了NDS，而且是完全重新制作的，这让许多以前就喜欢这一代游戏的玩家们感动不已。实际上，由于NDS版的FF的新要素，这部作品也完全可以被看成是一部新作，尤其对以前没有玩过这部作品的玩家来说。不论大家有没有玩过这部游戏，都不应该错过这个品味经典和娱乐身心的机会，不玩会后悔哦！

NDS	本刊译名：最终幻想3				CERO A
	SQUARE ENIX	5980日元	2006.8.24		
角色扮演	卡带	日版	1人	1024M	

阔别多年老作品最终重见天日 引领潮流新形象幻想冒险物语

在构思本期板阵的时候，我一直觉得，8月的游戏市场在淡季中漂泊，无论日本欧美都没有什么特别有冲击力的作品登场——笔者的这句话刚刚出口，突然被身边一群飞来的厚重NDS砸至满眼金星："还说没有好游戏！看看这是什么！"望着周围同事们愤怒的眼神，我茫然地看了看眼前的东西，原来预计8月24发售的《最终幻想3》居然提前近一星期就和这么多中国玩家见了面，而日本那里的玩家们却伸长脖子苦苦等着正版的发售，不知我们是该笑还是该哭。

不过说到游戏本身，FF3作为笔者从小到大玩过的RPG中最投入的一作，在本人心目中的地位始终是不可动摇的。1990年，任天堂8位机，那样的游戏画面和音乐的表现足以让任何一个喜欢RPG和FF的人泪下了。大概是因为FC版的FF3表现过于优秀的原因，SQUARE在后来复刻历代作品的时候，把1代到6代从WSC到PS再到GBA上复刻了不少次，但是从来没有正式把FF3作为复刻产品推出。在2005年之前，FF3仅有的一次出头机会是在WSC上，但是开发工作只是起了个头就中止了。这其中的许多原因已经无法追究，好在返回任天堂阵营后的Square-Enix这次长了个心眼儿，把FF3"完全重新制作"之后放在了DS主机上，给玩家们带来了新的惊喜。一年来，许多喜爱FF3的老玩家和刚买DS不久的新朋友都对这个游戏充满了关注之情。在经历了种种传闻之后，真正面世的FF3使所谓的"读取速度巨慢"、"多边形表现不好"等传闻全部化作了浮云。实践证明，FF以前的作品在上位主机上实行3D化的复刻，是绝对可行的。这也是1996年N64版的FF6半途而废之后，Square在任天堂主机上实现了从2D到3D重新制作成功的第一部作品。

游戏的画面是全3D的，包括人物和背景。虽然从近距离来看还是有一些粗糙，但是这在掌机的画面上已经是很不错的了。在剧情发生的时候镜头会拉近，使人找到那种3D版FF用蒙太奇方式表达情节的感觉。从这一点上来说，本作与当初的FF9十分接近，无论是人物比例还是游戏中的气氛，都有新版FF的特征。

游戏的总体素质不用说了，FC版已经是一座金字塔，本作在剧情方面在一些细节上做了修饰，使4位主人公都拥有了自己的性格和故事，相对FC版"没个性的主角"来说是个不小的进步。好奇心强的路内斯、胆小的阿尔克、任性的蕾菲亚、忠诚的因格斯，围绕着他们的故事使游戏的情节更加完整。尤其是游戏中盘到末尾的许多部分经过修改润色，让玩家们在游戏的时候能够更深刻地体会到"友情与正义"的意义，虽然这是一个俗到不能再俗的题材，但是作为经典RPG的故事，又有谁能说它不好呢？

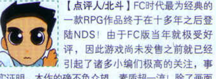
游戏在难度方面做了一些调整，因为一开始主人公改成一个人冒险，所以游戏初盘的并不很吃力，主人公虽然在洞窟里遇到许多危险，但是因为敌人都比较弱，一般不会出现一出来就挂的情况。在集合了全部同伴之后，冒险的时候取得攻击性道具的机会比以前增加了许多，所以一直到中后期，包括BOSS战都不是特别难打。但是越到后期，相对难度就越来越高，就越要求玩家认真地去对待。另外开发者在制作迷宫的时候坚持了4代之前"迷宫、洞窟、塔内绝无存档点"的优良（？）传统，使许多新接触这个游戏的玩家们感到不适应，经常是在迷宫里耗得HP、MP所剩无几的时候见到BOSS，打吧，弹尽粮绝根本没有获胜的希望；不打吧，你说我都已经走到这儿了……好在后来有传送魔法可以让主角们跳出来存一个档，要不然如果好不容易找到洞窟里的宝藏的时候全军覆没的话你说郁闷不郁闷……尤其是最后的迷宫，只有在水晶塔外的一片空地作为存档的地方，随后就是硬闯内部结构错综复杂的水晶之塔，在打倒赞迪之后去暗之世界连续挑战暗云的四个手下，营救暗之战士，最后和BOSS决战……整个过程一口气跑到头，一旦有什么闪失还得从塔外提取存档重新来过……真是噩梦一般的经历。如果不是在BOSS战之后全员的HPMP状态全部回复，以及游戏里有个中断功能的话，只怕许多玩家会急得摔掉机器了——反正NDS厚实得很，换成Lite的话恐怕就会不得摔了吧……

还好，到了游戏的后期，玩家只要掌握敌人的弱点规律，并且来回多跑几趟就可以不用担忧了。游戏从头到尾没有几处特别强求人们练级的地方，除了存档点比较缺乏之外，倒还没有特别让人过不去的地方。在取得巨大战舰之后，游戏的自由度基本上和FF12差不多高了，玩家可以去许多地方发展剧情，收集东西，但是主线剧情只有那么一条。在来回奔波的过程中，玩家们的水平就在不知不觉间成长起来，从而可以向最后的迷宫挑战。

说到游戏系统，丰富的职业估计是最受大家重视的。和其他的几部作品不同，FF3和后来的FF5在职业转换和培养方面做得十分细致。不同的人可以依据不同的爱好让自己的主人公选择不同的职业。也就是说，1000个玩家可以将手中的4个角色培育成1000个样子，在游戏的时候也会有1000种打法。这样高度自由的特征在RPG中并不多见，游戏里的职业有几十种，要全部练熟的话需要几百个小时的时间，所以这个游戏的可重复性是很高的。这回在通关之后还可以继续游戏（回到打最终BOSS前的状态），就体现了这一点。

说到这部作品在技术方面的表现，触笔系统比较鸡肋，游戏的时候全程用按键操作实际上比用笔要快一些。另外利用无线LAN和Wi-Fi进行书信传递以及出发隐藏事件也是利用DS的机能，让玩家们在游戏之余有了交流的机会，也是件不错的事情。



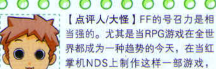


【点评人/北斗】FC时代最为经典的一款RPG作品终于在十多年之后登陆NDS！由于FC版当年就极受好评，因此游戏尚未发售之前就已经引起了诸多小编们极高的关注，事实证明，本作的确不负众望，素质超一流！除了画面全部改成3D化这个最明显的改进之外，游戏的音效也做得极棒，戴上好的耳机玩FF3绝对是一种享受！转职不再需要CB点数，非常方便，各职业在能力和平衡性上做了不小的调整，FC版的隐藏职业：贤者和忍者明显被削弱，开启条件也有所变更。这次的NDS版新增了无线联机触发隐藏任务的设定，非常有意思，北斗极赞赏的一款作品！

A

【点评人/龙马】严格来说，自己并不是一个FF饭，没有从FC时代开始就忠实地跟随SQUARE，仅仅是到了FF开始日益"媚俗"的PS时代才算是真正地接触到了这个RPG史上不能被忽略的作品。但是值得庆幸的就是不断的有复刻作品来让自己能够体验到这个昔日的经典。相对于现在过于复杂的游戏方式，这次NDS的FF3的确是太朴素了点，最传统的回合制战斗，最传统的升级转职系统，不过游戏的乐趣也的确是最简单最直接的。但是要说一句的是在BOSS前不给留存盘点的作法实在是有点不近人情，毕竟这只是一个RPG游戏。

B



【点评人/大怪】FF的号召力是相当强的。尤其是当RPG游戏在全世界都成为一种趋势的今天，在当红掌机NDS上制作这样一部游戏，是再合适不过的了。以前对FF抱有情结的玩家们可以玩到这样一部游戏，是很值得欣慰的一件事情。本作完美再现了FC版原著的面貌，不但将故事描述得很出色，而且又使用了全3D的表现手法，无论老玩家还是新朋友都会觉得这样的游戏并不是个炒冷饭的作品。本作除了在一些设置方面为了强调"符合原著"而墨守FC时代的成规，显得让新玩家不容易接受之外，其他部分只能用一个"perfect"来形容。

A

通关之后存档可以回到打水晶之塔前的状态，但是金钱、道具和经验值都会继承，可以继续收集怪物图鉴。



点评人:荇菜



勇闯尸城

尽管表面上看起来只是一个以"僵尸"、"血腥"、"恐怖"作为噱头的游戏，但其实在游戏内涵上很有新意。简单容易上手的系统，紧凑的流程设置，具有挑战性和趣味性的游戏方式，让我们对这款CAPCOM的全新作品刮目相看。发售之后市场的良好反应也证明了只要是有创意的作品，就能获得玩家的认可。

X360	游戏原名：Dead Rising			
	CAPCOM	59.99美元	2006.8.8	
动作	DVD-ROM	美版	1人	4M

揭开人类私欲所造成的悲剧 勇闯没有退路，僵尸之城！

CAPCOM制作的僵尸题材的游戏，这听起来一点也不新鲜。在最早看到《勇闯尸城》这款游戏的介绍的时候，我以为它无非也就是"生化"系列的一个衍生作品而已。其后看到一些宣传影像，又觉得它像是在卖弄XBOX360的硬件机能，同屏显示数十个、上百个僵尸，再加上一些血腥暴力的噱头，有点像"僵尸无双"。然而，当真正拿到这款游戏并且亲身试玩了之后，才知道之前的猜测全都错了。它给人的是一种"旧瓶装新酒"的感觉，虽然在游戏方式和内容上并没有什么全新的突破，但是很多细节设置却让人眼前一亮。

首先给人很强烈新鲜感的，是这个游戏的故事背景以及场景设定。现如今，很多游戏动辄都要往"超大作"上面靠，不管制作组有没有实力，先弄出来一个极为"广阔"、极为玄虚的世界观设定来再说，而最后做出来的作品却是内容空洞、虚有其表。而《勇闯尸城》则有点类似于N64平台上的《赛尔达传说·姆吉拉的面具》，将故事情节限定在三天之内，而且采用即时的游戏进行方式，游戏中的时间会自动不断流逝。也就是说不管你进度如何，总之游戏将在一个大致固定的时间之内结束。按照游戏中时间与实际时间为12：1的比例，游戏流程大约也就在6个小时左右。当然，加上剧情动画、读盘等因素，实际游戏时间会稍长一些。这样的设定，使得游戏节奏从整体上来讲十分紧凑，让人随时保持有紧张感。而至于场景的设置我个人更觉得是本作的神来之笔：整个故事完全发生在一座大型的商场之中，主角所要做的只是在商场的几个不同区域之间穿梭来回。我曾经跟朋友开玩笑说：这样的设计，根本不用费多少工夫来制作场景上，连开发费用都节约了不少。当然，这只是一个玩笑，实际上本作的场景虽然简单但并不枯燥，看得出来制作者用了不少心思。商场的妙处就在于"麻雀虽小，五脏俱全"，其中的货物应有尽有：餐馆区有取之不尽的食物（补充体力），运动用品区可以找到棒球棍等趁手的武器，服装区也可以让你随心所欲地更换一下衣服，稍微恶搞一把。而由于游戏流程本身比较紧凑，所以虽然场景不大，但是也不会让你产生单调的感觉。

其次要说的是本游戏中的任务设计。整个游戏流程的进行方式基本上是任务制的，每到一个固定时间，就会触发任务。游戏并没有在寻找任务线索等方面为难你，在屏幕上有一个醒目无比的导航箭头，实时地指引着你目的地的方向，你可以非常方便地找到你要去的地方。而任务又分为主线任务和支线任务两种，主线任务关系到剧情走向，如果没有顺利完成的话就会导致Game Over。而支线任务则主要是营救幸存者，可以获得一些奖励，和剧情没有直接的关系。如果你不顾支线任务而只作主线任务，游戏的难度其实很低。但是如果你想要完美完成所有的支线任务的话，游戏难度则直线上升，但同时获得的乐趣也大为增加。大多数支线任务发生的时间都与主线任务重合，有时候还会有数个支线任务在同一个时间段内发生。而这些任务都有着严格的时间限制，互相之间或多或少都会有一些冲突。如果你想发扬人道主义精神，尽量多挽救幸存者的生命的话，你就不得不绞尽脑汁地安排完成各个任务的先后顺序，并且争分夺秒地与时间赛跑。在支线任务中营救出来的幸存者，又有各自不同的性格特点。有些颇为勇敢，可以帮助你与僵尸作战；有些则胆小如鼠，看到僵尸就可能会四处奔逃，而不顾你的指挥。要把所有的幸存者都顺利送回到安全地带，光靠你自己一个人的力量是不够的。你必须合理地把多个幸存者组织起来，尽量以最有效率的方式来完成这些任务。总之，你必须有良好的大局观，并且采用正确的战略战术，才能做到游刃有余。

僵尸在这个游戏中可以说只是一个"跑龙套"的角色，但其重要性却又勿庸置疑。根据剧情设定，游戏中的僵尸全部都是行动缓慢、智商低下的生物（或者说非生物）。游戏中并没有像"生化"里的"追迹者"那样的高智能生物兵器，所有的Boss其实都是正常的人类（当然，普遍在精神方面有些不正常）。僵尸只是作为"人（尸）海战术"的成员出现。不过，换一个角度来看，也正是这成群结队的僵尸为你的任务制造了最大的麻烦。一个、十个僵尸好对付，但是要带领那些并不完全服从指挥的幸存者们穿越一百个、一千个僵尸的"杀阵"，可就不是那么容易的事情了。简单的要素堆积成为复杂的游戏乐趣，量变形成了质变，这也不得不让人佩服制作者的灵感。



↑在《勇闯尸城》这个游戏中，绝对不只是有暴力而已。

当然，游戏也绝对不是毫无瑕疵。例如电脑AI的低劣，就很有让人扔手柄的愿望。当你任务的时间限制只剩下短短几分钟，而目的地近在咫尺的时候，你忽然发现你带领的幸存者被卡在一个角落中，而且"撞了南墙也不回头"，完全不知道拐弯，你肯定会忍不住跳脚大骂。我们并不是要求每一个NPC角色都像真人一样灵活自如，但是两三个NPC头顶着头互相往不同的方向跑，结果谁也跑不动这种情景，在XBOX360这一代的主机上看到，怎么说也不能算是一件值得原谅的事情吧？

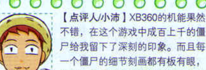
总的说来，《勇闯尸城》确实称得上是近期最值得一玩的游戏之一，它在北美发售之后的销量佳绩也证明了这一点。不要被它看起来有些老套的外表迷惑，尝试一下就知道，稻船敬二这次给我们带来的这款作品，其实很新鲜。

A



【点评人/雪飞】近期绝对不能错过的作品，虽然是僵尸题材，但其实并没有太多恐怖惊悚的成分，而且动作难度也不高。最考验玩家游戏水平的，其实是如何合理安排任务时间以及先后顺序，并且灵活运用NPC的能力。这算是对了我这个战略游戏爱好者的胃口了。游戏的画面素质很高，在同屏如此多角色的情况下还保持了较为细腻的细节刻画和流畅的帧数。不过音效方面似乎就差了一些，NPC的台词说来说去就那么几句，听多了难免觉得烦。只是GAME OVER之后存盘选项实在是害人，打了半天之后选择存盘退出居然要重新开始游戏，气死我了！

A



【点评人/小沛】XB360的机能果然不错，在这个游戏中成百上千的僵尸给我留下了深刻的印象。而且每一个僵尸的细节刻画都有板有眼，在同一个区域内也很少出现两个长得一样的僵尸，让人不得不佩服。这个游戏的难度较高，对于我来说是个不小的挑战，但是十分有趣味性的任务又让我一直保持着将游戏继续下去的热情。在游戏的后期有很长时间没有任务可作，有些玩家可能会觉得是制作者偷懒。不过我个人认为这是制作者有意为之，特意在一系列紧张的任务之后给玩家一些自由的时间可以去"虐待"僵尸，好好的爽一把！

A



【点评人/唯夜】稻船敬二真是一个总能让人感到意外的制作人。《鬼武者》系列完全是日式时代剧的风格，让我们领会到了东方武士的风采；到了本作中却来了一个三百六十度的转变，美式韵味十分地道。可以说在日本厂商的游戏中，很少能够有视野如此开阔的作品。游戏系统并不复杂，上手十分简单，但是想要比较完美地通关的话，却又必须花上不少工夫，乐趣性极高。不过像游戏AI等方面的一些缺陷也让人非常恼火，尤其是存盘系统，居然只能有一个存档，而且存取很不方便，实在是很不人性化的设定。不过对于360玩家来说还是不可错过的佳作。

A

存盘之后再开始新游戏，人物的等级会保留下来，利用这一点可以在游戏初期就使用高等级的人物。



School Rumble 二学期 スクールランブル

校园迷糊大王是一部让人笑到爆的喜剧动画，各个主人公个性十足，迷糊的天满、怪异的乌丸、直爽的花井都给人留下了深刻印象，不过个人认为其中最耀眼的还是不良少年播磨！　□文/雪飞

PS2	本刊译名：校园迷糊大王二学期			
	MMV	7140日元	2006年8月10日	CERO A
恋爱模拟	DVD-ROM	日版	1人	270KB



本作基本忠于愿著，动画中的精彩片段都会在游戏中重现。不知道乌丸的河童装会不会在游戏中出现，播磨会不会在游戏中继续表现出自己的战斗能力，天满会不会迷糊到底……

合宿の始まり、そして喜剧の扉は开かれる？

一开始游戏，玩家可以选择天满和播磨二人其中之一的视点进行游戏，下面选择的是天满的视点进行游戏。在游戏中玩家要通过选择对话中正确的选项，才能提高人物的好感度。

终于到了天满期盼已久的暑假，这个火热的季节正是恋爱的大好时节。由于乌丸和乐队的同伴们为了练习，在美丽的海边进行合宿训练，天满也拉上小晶、爱理、美琴等好伙伴一起参加茶道部的合宿活动，当然茶道部和音乐部的合宿活动在同一地点举行。暑假是一个休息的季节，是一个燃烧青春的季节，这次合宿对天满来说则更是一个接近乌丸的大好机会，天满也暗暗下定决心利用这千载难逢的大好时机向乌丸同学表白心迹。纯真的天满一



举一动都瞒不过大家的眼睛，美琴和爱理立刻知道她在想些什么。

人物对话选择	
1、乌丸のこと	好感度提高
2、播磨のこと	
3、晩ごはんのこと	

纯情少男奈良的心意

做好准备后，天满立刻要出发寻找自己心中的白马王子乌丸，大家自然是为她加油。不过乌丸这个家伙一直是个神秘人物，甚至让人联想到外星人，从来就是神龙见首不见尾。天满转了一大圈也没找到他，只好先找一条问问。不料遇到的却是奈良，这个小家伙也非常喜欢纯真无邪的天满，因此才会加入合气道，参加这次活动。二人最初的相遇是奈良教天满游泳，并对天满产生了感情，从此奈良也成了播磨的竞争对手。鼓足勇气后，奈良告诉天满自己是为了跟她——起才来，得到的回答却让人欲哭无泪—我可不行，没法跟你一决胜负！天满竟然以为奈良要跟自己用武艺一决胜负，真是个迟钝的傻丫头！

找到一条后，天满又不好意思直接说出自己的来意，支支呜呜了半天也没说出个所以然，幸亏一条不是个光有身体没有大脑的女孩子，直接给了天满一个满意的答复……



人物对话选择	
1、カラスマくん	好感度上升
2、カラスミちゃん	
3、カレリンどん	

脱胎换骨的不良少年



刑部弦子老师身为播磨的监护人和茶道部的老师自然也参加这次活动，不过大家却谁都不知道她和播磨的关系。由于播磨平时上学的表现，在他和天满分到一个班级之前，几乎同学们都见不到他，见到他的时候也是看见他在与人打架，因此播磨的一切想法对大家来说都是未知，就连他喜欢谁都没人知道。只有刑部老师和播磨自己知道，播磨喜欢的是谁。自从当日从不良少年手中搭救了天满并引起了一点点小误会后，播磨的人生开始发生了改变。糊涂的天满则认为播磨一直很喜欢自己的妹妹八云，因此受到八云邀请参加这次活动。而爱理却因为种种误会，误认为播磨对自己颇有好感，因此表示出了些许不满。不过看过动画的玩家都知道，播磨这个傻小子喜欢的正是迷糊的天满，可笑的是天满还一直在鼓励和帮助播磨去追求别的女孩子，更为播磨加油，而播磨也是傻傻地不知道怎么开口……

人物对话选择	
1、アレはやめてね	
2、负けないでね	
3、しっかりしてね	好感度上升

为情疯狂的热血正义男

一进入房间，花井和今鸟出场，这两个家伙一个是狂追八云的热血眼镜男，一



人物对话选择	
1、バンド部屋に行く	好感度上升
2、この部屋に残る	

个则是十足的"好色男"，而他们参加这次合宿的借口竟然是发展合气道会员。今鸟对美琴的独特问候更是为自己招来了一记老拳，不过似乎他却是乐在其中。花井是一个一丝不苟的正义男，最大优点就是执着，这更让八云不知所措。虽然花井是个武林高手，但是却从不会向播磨那样惹是生非，而是要为保护自己的爱人而战，可惜八云对他毫无感觉！

终于见到心上人但天降噩耗

回到房间时，嵯峨野等乐队成员已经集合，天满终于找到了乌丸。可惜乐队集合却给天满带来了一个噩耗——由于冬木早上起来便不见踪影，因此大家决定终止这次合宿训练。一听乌丸这就要走，天满立刻急得如同热锅上的蚂蚁，说话也变得结结巴巴，无奈只好找人帮忙劝说乐队成员留下来。要说这个学校的学生们还真是各有特点，甚至可以说全都怪怪的。（选择播磨，好感度上升）



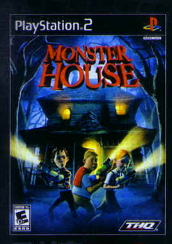
人物对话选择	
1、艺术のため	
2、梦のため	好感度上升
3、研究のため	

播磨出手不同凡响

听到天满的请求，播磨自是奋勇向前，立即挡住门口阻止乐队成员们离去。乐队成员们谁也不敢惹这位著名的学校霸王，此时平时少言寡语的乌丸竟然挺身而出，与播磨据理力争。播磨坚持着乐队离开会有人伤心，为了不让她伤心，自己就是拼上性命也要阻拦乐队离开；而乌丸却坚持不能为了播磨的话放弃自己的梦想。好在小姑娘们心软，做出了让步，虽然现在少了一人，但仍然不影响大家合练，并且劝服乌丸留下来，天满总算松了口气。播磨虽是一名不良少年，平时对人也态度恶劣，而这次却表现出了他的可爱之处，为了天满真是不顾一切。乌丸虽然平时不言不语，但是为了自己的理想还真是敢于战斗，看来每个人都确实有自己可爱的一面。将乌丸和播磨两人比较一下，总觉得播磨要比乌丸可爱上几百倍，但就是不明白为何天满会那么喜欢乌丸而对播磨毫无感觉，可能这就是爱情的神秘之处吧……



游戏中有很多对话会影响到好感度的提高，因此先看看漫画原著为好。



MONSTER HOUSE

根据知名动画改编的游戏，虽然处处都可以看到其他知名AVG的影子而不见什么特色，不过作为一款休闲游戏拿来玩玩也不错。□文/ 龙马

PS2	本刊译名：鬼怪屋			
	THQ	39.99美元	2006年07月18日	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	67KB



游戏里附带的一个小游戏，整体感觉有些类似初代恶魔城，难度也并不算太低，后几关一不小心也还是很容易死的，好在在游戏里游戏币到处都是，不发愁没命可死，不过这个小游戏也还有N周目的设定……

剧情简介：老屋很诡异

12岁的调皮男孩DJ，正值童年向青春期过渡的尴尬时刻，他时间太多，总爱幻想，一心觉得对街老头的那座荒废的老屋有些古怪，篮球、三轮车、玩具和宠物，一直有东西在它附近不翼而飞。就在万圣节的前一天，DJ和他的玩伴乔德不小心把篮球丢进了老屋前面的草坪上，二人眼睁睁地看着一股神秘的力量把篮球扫入屋内，正欲上前一探究竟，谁知房主怪老头却怒气冲冲地把他们赶出了草坪。不久，他们的新朋友珍妮差点儿被老屋吞将下去，但周围的邻居们却没人相信三个小孩子惊惶失措后的言语，这座老屋到底有没有问题？孩子们只有依靠自身的力量去揭开谜底。

为了保险起见，DJ三人转而去寻求地



球上唯一有可能明白发生了什么事的聪明人骷哥的忠告。骷哥是一个20多岁的懒惰的比萨厨师，同时也是电子游戏的高手，他最辉煌的纪录是有一次为了攻关打游戏，居然靠着一桶巧克力牛奶和一片成人纸尿裤撑了四天。骷哥告诉他们说，那座老屋是活的，想要阻止它继续作恶吃人的唯一方法，就是攻击它的心脏！

孩子们几经推敲，得出了结论，吃人老屋的心脏一定是它的地下室里那一年到头都在燃烧的炉灶。于是，他们想出了一个看似不可能失败的作战计划，用扮成假人塞满感冒药的吸尘器做诱饵给老屋送去，心想只要它一吞下就会睡着，这样他们就能溜进屋去，用水枪把炉火熄灭。谁知情况有变，计划出了岔子，暴怒的老屋居然动了起来，沿路追赶着他们。为了让大家都能过个平安的万圣节，孩子们只好携起手来，与老屋作战到底！

初期流程攻略

一上来主人公们就被吸进了鬼怪屋里，珍妮和乔德被巨大的黑色管子吸走，只剩下DJ一个人开始了冒险。这里可以首先熟悉一下游戏的操作，首先调查楼梯下的箱子，得到厨房的钥匙，绕过巨大的黑洞，进入旁边的厨房。进入厨房用水枪浇灭幻灯机上的火，之后遇到第一个敌人，这个游戏是自动瞄准，面对敌人直接开枪就可以，而且在锁定状态下会自动实现左右平移，面对单个敌人保持平移状态一般是不会有什么问题的，之后出现在地上的





道具是恢复体力的饮料，补充打破瓶瓶罐罐的还可以得到游戏币，大家可能不太明白这东西是用来干什么的，其实回到主菜单就可以发现游戏里附带的一个类似《恶魔城》的动作游戏，而这些游戏币就是用来玩这个小游戏的。地上的红色道具是用来补充特殊攻击次数的。之后进入走廊，在尽头发现钥匙，消灭几个椅子怪进入书房，之后注意蹲下躲避飞来的书本。

视角改变，控制被吸到二楼的珍妮，整体过程非常简单，一直向前走即可，在尽头处会发现一个箱子，调查后可以补满特殊攻击的次数，可以反复补充，以后还有很多这样的箱子，发现后可多加利用，用弹弓打掉通风口上的锁，进入下一部分。

花园，玩家操作的变成乔德，顺着道路一直走即可，对于飞来的花盆可以蹲下躲过，走廊里的电灯是敌人，在远处消灭，同时还要小心飞来的花盆。之后也来到厨房，需要面对大群的椅子怪，缩在角落里保证身后没有敌人即可，全部消灭后发生剧情，场景转换。

视角再次回到DJ那里，在书房先向书架方向走去，躲过一堆书本的攻击后身后的门打开，可以来到音乐室，这里会有一个红色的椅子怪和一个自动钢琴，在消灭自动钢琴之前红色椅子怪是会不断复活的。之后找到钥匙，回到书房打开刚才上锁的门，走廊上有树根的突袭，需要像"生化4"那样的实时反应，不过条件非常宽松，足够反应，就是不要一着急按错，第一次按错后还有一次补救机会。之后进入藏书室，这里书本满天乱飞，多多蹲下躲避，在尽头找到一本书，回到入口



基本操作
○：调查，捡拾物品。
×：使用水枪攻击，根据角色不同攻击力、频率、范围和消耗水量都有所不同。
□：特殊攻击，有使用次数限制，需要得到道具来补充，根据角色不同而不同。
△：恢复水量。
L1：下蹲，下蹲状态下可以躲开部分攻击，配合方向键还可以实现快速左右平移和快速后退
R1：近身物理攻击，可用来打碎木箱或瓶子。在这个动作上三个角色也是各有不同。

附近的书架，调查后出现密道，消灭三只椅子怪后进入通风管。来到地下室，门把突然飞到了柜子的顶上，先打开两个洗衣机把箱子震下来，之后顺着地上的痕迹把箱子推到柜子的左侧拿到门把，中途会出现敌人，而且有会喷射蒸汽的新敌人，如果不拉开足够的距离就很容易被打中。在锅炉房打开角落里的瓶子得到一把钥匙，返回刚才的洗衣房，打开箱子得到钩子，进入地下仓库，按照地上的轨迹用箱子挡住拦路的栅栏，再把箱子推到梯子下方，完成这个场景。

来到二层，进入对面的房间，拉开右手边的箱子，后面的罐子里有钥匙，进入旁边的房间得到钩子，打开壁炉的铁网，用水枪把火浇灭，进入下一场景。拉开成堆的箱子发现通风口，之后用箱子垫脚进入，之后没有什么解谜要素，只是大量出现的敌人满天飞的瓶子有些麻烦，小心应对。

画面转到珍妮，走廊上又有实时反应，尽头有道具补充，用弹弓打掉门锁，遭遇小BOSS电视机一台，不过不用害怕，



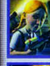
用弹弓可轻松搞定。之后有弹药和体力的补充，准备完毕后迎来第一次BOSS战，样子的确很吓人，不过不要被她巨大的身躯吓到，过程其实很简单，保持一定距离可，如果看她头顶闪蓝色电光就持续平移，如果看到红色电光就原地下蹲，而且不要靠太近就可保证绝对安全。每次攻击后她就会停顿一段时间，趁此机会打灭一支蜡烛，全部蜡烛都熄灭后还会有反应按键，全部完成后，第三部分结束。

人物介绍

本游戏共有三个主人公，各自拥有不同的特性。如何扬长避短是关键。



DJ 移动速度、攻击频率、攻击力、水量消耗都是平均水平。按住攻击键可以发出类似激光的连续水柱攻击，相当实用。特殊攻击为使用照相机暂时麻痹面前的敌人。近身攻击为横甩水枪，速度一般，但是范围很大。



珍妮 移动速度快，攻击频率高、水量消耗小，但是攻击力很低。特殊攻击为使用弹弓攻击，本身攻击力比较高，而且只有靠这个特技才能打开一些门上的锁。近身攻击为脚踢，速度快，但是范围非常之小。



乔德 移动速度慢，攻击频率低，消耗水量大。攻击方式类似于霰弹枪，距离越近威力越大，但是射程有限。特殊攻击为发射水袋，拥有将大部分敌人一击必杀的威力，而且有一定效果范围。近身物理攻击为砸地，威力和范围相对大。

说句实在话，这游戏气氛营造还是不错的，要是真给小孩玩说不定还会被吓到呢。



从来没有想到过，传统STG射击也能够实现如同格斗游戏一般的对抗竞技，“旋光轮舞”的成功绝非偶然。

□文/大怪

X360	本刊译名：旋光轮舞			
	Grev	7140日元	2006年7月27日	CERO B
射击对战	DVD-ROM	日版	1-2人	100KB

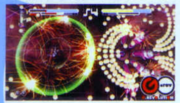


“旋光轮舞”虽然操作方式为传统STG类，但机体表现与武器特效全面使用成熟的3D渲染技术，画面不但保证极端华丽，更突出了武器轨迹以及机体运动轨迹的严谨。BOSS战发动时候的魄力相信无人可抵挡。

空战复杂操作详细说明

POINT 1 通常移动

本游戏的通常移动为类比摇杆或对应方向键输入，与一般的传统空战游戏大致相同，通常移动与机体的移动对应值相关，角色与角色之间的通常移动速度并不相同。通常移动在细微精度弹幕躲避时能起到很好的微调作用，但作为大范围闪躲以及转换有利位置时则需要利用DASH来实现。



POINT 2 主武器攻击

为每个机体最主要的进攻武器，在防御槽启动时发动与在DASH中发动主武器攻击将出现和通常状态不一样的攻击效果。如果敌人进入己方或己方进入敌方主武器区域发动主武器攻击则会进入近战状态。

POINT 3 副武器攻击

最突出每个机体进攻特点的辅助攻击武器，虽然每个机体的副攻击武器性能都相当突出（比如具备追踪能力，或具备很强的固定位置牵制作用等等），但一旦使用消耗过大，弹药回复时间相当长。对战中玩家应当对应不同性能的辅助武器在适当时候发动，不可盲目长时间连续输入。

POINT 4 弹幕技

最为强力的大范围牵制武器，虽然每个角色的弹幕技不尽相同，但都能够起到大范围发动密集弹幕的效果。此技巧威力虽然惊人，但一旦发动将耗费大量的技能槽值。与基础发动不同的是，配合不同的方向组合输入将实现不同的弹幕技巧（每个角色发动技巧不同）

POINT 5 防护罩

当弹幕过于密集无法躲避时，应当果断启动防护罩来进行防御。开防御罩后受弹并不是毫无损伤，而是受创大大减少。相应的当打开防护罩形成确定防御时，也会耗费对应当量的技能槽数值。

POINT 6 DASH冲刺

对应方向键+A键启动后，会相对应方向进行快速的冲刺，由于通常移动速度偏慢，所以进行大区域转移时则多要使用DASH来实现快速移动的目的。

POINT 7 OVER DRIVE

每个机体都在一局内只有一次机会可以发动“OVER DRIVE”能力（当OVER DRIVE显示灯亮时）。此时的机体移动能力，攻击能力以及防御能力都将大幅度强化。此状态下的技能槽回复速度也将大大高于普通状态。虽然这个状态能力惊人，但发动“OVER DRIVE”后机体耐久槽将不断减少。当机体耐久槽减少为零时或在状态中召唤BOSS后“OVER DRIVE”状态自动解除。

POINT 8 反能量防御

对方为BOSS状态下，己方没有BOSS召唤点数的情况下，按召唤BOSS键将能够实现“反能量防御”。在能量场周围的子弹将全部消失，这也将成为被动方唯一反败为胜的防御手段。虽然防御能力突出，但发动一次就将耗费50%的技能槽，可谓极为昂贵的防御手段……

POINT 9 BOSS发动

当技能槽有一格以上，且BOSS召唤数存在的情况下便可以发动BOSS召唤。每个角色的BOSS能力各不相同，对应打击效果也不一样。当BOSS召唤发生时技能槽便开始按时间减少，当技能槽为零或召唤BOSS机体被敌方击破则会回复普通状态。当耐久值为零进入「VANISH」状态时发动BOSS召唤将会召唤“FINAL BOSS”。此时BOSS的能力将发生对应变化，攻击威力以及进攻方式将更为强横。但在“FINAL BOSS”的状态下一旦被对手击破BOSS则认定为BOSS发动方本局失败。

游戏画面详细解析

1 机体耐久槽

显示所操作机体机体耐久值的槽，命中所有敌方发动的攻击都将耗费此槽。当耐久槽耗费为零时将进入「VANISH」状态，此时再受到任何攻击都将被击破。

2 技能发动槽

高级弹幕技以及特殊攻击，防护罩，特殊移动所耗费的对应槽。随着时间经过或攻击命中敌人而增长。技能槽的合理消耗将是胜负的关键。

3 胜利数显示

显示胜利回数。

4 时间显示

比赛时间显示，剩余时间低于20秒时，双方机体耐久值便开始缓缓回减。时间到零后，机体耐久值多者为胜利方。而如果时间归零但双方机体耐久值相同则进入加时赛。

5 BOSS发动点数

可实现BOSS召唤的点数，当不可实现召唤时此标志为灰色。

6 OVER DRIVE显示灯

此光标准确显示机体是否可实现或已经为“OVER DRIVE”状态。绿色时为可发动状态，黑色时为发动不可，青色闪动时为正在发动“OVER DRIVE”状态，而红色显示时为中断中。

7 综合情报表示区域

机体以及驾驶员状态情况表示，以及残机数目显示等综合显示区域，半透明度可以在OPTION选项中进行调整。

8 机体显示

己方操作机体所在位置显示

9 主武器攻击区域

对应主武器攻击方位以及主武器攻击综合状态的显示。

10 副武器攻击区域

对应副武器攻击方位以及副武器攻击综合状态的显示。

创 新制胜的街机新贵

在制作《旋光之轮舞》之前，Grev不过是一个毫无名气的小型会社，但当《旋光之轮舞》这款作品的构思成型之后，将传统STG的精华要素进行保留，并实现高技巧对抗的理念便成为了这款传奇作品的开发方向。当作品最终成型之后，Grev更依靠SEGA会社的硬件推广实力而将作品遍布日本各大店铺之中。除了设计严谨的武器设定以及机体属性设定之外，游戏出色的机体造型设计以及突出角色个性的细致人设也成为作品迅速窜红的一大原因。传统STG游戏的爱好者因为这款作品的出现而享受到与格斗玩家一样的对抗乐趣。Grev公司更利用作品急速窜红的人气趁热打铁，举办了多次全国大赛以及地方争霸赛，游戏真正实现了与格斗作品相同的竞技性质。如今这款作品在画面大幅度强化，新机体添加以及众多家用模式的包装下盛装登陆XBOX360平台，玩家可以真正在家便与朋友进行紧张的弹幕对决。除了个人模式之外，游戏还完全对应Xbox Live的在线对战，让玩家可以在家中就能和世界各地的高手一决胜负。



此作品的游戏对抗性相当之强，可惜洒家射击水平有限，真为自己操作的机体感到可惜，就那么爆掉了……



the antBULLY



这款游戏又是改编自同名的动画作品，似乎最近的改编风潮并没有完全消失。就其品质来说，因为原作的故事比较吸引人，所以这款改编的游戏在娱乐性上还是比较令人满意的。 □文/小沛

PS2	本刊译名：别惹蚂蚁			
	Midway	49.99美元	2006.7.24	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	72KB

《别惹蚂蚁》是一个充满了童话色彩的故事，其中的主角HOVA是一个天不怕地不怕的小孩子。这个小家伙在被蚂蚁们变小之后并没有遇到生命威胁，但回不了家也是件头痛的事，HOVA究竟会怎么做呢？自己玩玩看吧。

美版"邋遢大王"

一个人类的小孩被蚂蚁施加了古老的魔法，变成了和蚂蚁一般大小，并且被命令去做许多事情来为这些虫子服务。如此的故事设计是不是让中国玩家想起了当年的国产动画片《邋遢大王》呢？只不过游戏中的小孩并没有被蚂蚁吃掉的危险，而是与蚂蚁共同生活在地洞里，一起劳动、一起觅食，甚至一同抵御外敌。这款游戏是改编自华纳公司最新出品的同名CG动画，和动画的故事相比，本作中明显在内容方面丰富了很多，并且玩过之后你也会非常佩服制作人的想象能力，他们几乎完全再现了蚂蚁的日常生活，并且为之赋予了童话色彩。不过这款游戏明显是低龄向的作品，难度很低，操作也简单，如果喜欢此类轻松游戏的玩家也可以拿它解解闷。

游戏基本常识说明

首先说本作的操作方法。前面已经说了这款游戏的操作非常简单，已经简单到很多动作都不用大家发出指令，游戏主角HOVA自己就会做，例如跳跃和攀爬等。如果前面有悬崖或者是较高的平台，玩家只需对准方向用摇杆控制HOVA直接对着它跑过去，在边缘的时候主角就会自己跳跃或者是爬上去。这样一来，就避免了自己操作时选择不好起跳时机而导致坠入谷底的危险。另外，其他的动作指令也都很简单，如R1是观察周围环境，L1是锁定前方敌人。而像抓取、抛掷物品，还有攻击等按键在游戏中也都会有相应的提示，非常明显，我们这里也就不多说了。



↑这就是蚂蚁的会议室，面积比较大。

然后再需要讲的就是游戏中一些道具的问题。主角的HP在一开始的时候是用屏幕上方的四个红豆表示的，补充体力的东西有两种，一种是黄色的圆球，一次能补充一格体力，另一种是红色的圆球，一次可以补充3格。黄色的球在地图中就能找到，而红色的球大部分要靠打倒敌人后才能获取。另外还有一种外观像是莲花的发光道具，它的分布比较隐秘，而作用则是非常重要的，当玩家收集到100个的时候就可以恢复到原来的身高，估计游戏也就算是结束了。其他还有像绿色的发光球，是增加自己体力上限的珍贵物品。

最后说的就是本作的游戏进行方式。这款游戏并不是简单的动作闯关游戏，而是要不断接受任务，去替蚂蚁们完成很多日常的工作。在游戏的地图中有一个关键的地点叫"蚂蚁的会议实"，在这里面会有5只可以不断给你分配任务的蚂蚁，每完成一个，他们就会给你一个新的任务。当然，你也可以选择不接受任务，而在蚂蚁的世界里随便玩，但这是不能增加游戏进度的，不过在蚂蚁洞里有不少分支，而且一些重要的道具就分布在各处，先到处走走也是很有好处的。



↑前面那个发光的东西就是能让你复原的法宝。

游戏初期的入门攻略

1、收集蚂蚁卵

游戏的一开始，动画会为你讲述这个名叫HOVA的孩子为什么被变成了蚂蚁大小，而后这个不懂反抗的家伙



↑第一个任务实在让人感到莫名其妙。

就沦为了这帮虫子的长工，其接受的第一个任务就是照顾蚂蚁宝宝。这个任务非常简单，就是把纷落在周围的4粒蚂蚁卵放到地图中央的几个不知道什么东西的圆洞中。在第一个任务当中，大家可以熟练一下操作，当收集完3个之后，主角的力量忽然有了一定的提高，于是就可以去搬开挡在第4颗卵前的石头，并在跳过3个高台后完成这个任务。不过首个任务也没有那么简单就结束，当4颗卵都收集齐后，一旁的洞口打开了，里面出现了很多凶猛的甲壳虫，此时玩家首次得到了武器，按方块键就可以轻松干掉他们，而且按住方块键蓄力还能发出强力攻击，只不过速度太慢，不怎么实用，大家还是老老实实地打吧。

2、驱赶入侵的甲虫

没想到第二个任务就是要参加战斗！不过战士只有玩家一个人，这些蚂蚁可真够坏的。别怕，这个任务也就是让玩家在两分半的时间里干掉20只虫子，根本不算难。这次战斗基本分为三轮，前两轮都是对付实力较弱的绿虫子，它们最多打三下就挂了，而且周围也有补充体力的黄球，所以根本不用害怕。倒是大家要当心周围像刺球一样的植物，碰到它之后不但费体力，而且还有短时间的硬直。而当进入第三个区域之后，大家所要对付的就是皮比较厚的黄虫子了，每个大概要敲6棍子才会死。好在这个任务给的时间还算比较宽裕，一般在时间走完的时候，大家基本可以干掉30只左右。

3、保护大毛毛虫

听这个任务的名字就够怪的了，平时我们都讨厌的大毛虫这次却成了要保护的对象。HOVA的使命就是要在5只大毛虫死掉之前，把它们周围的吸血小虫子打死。这一关的难度比起前面来说要提高了一些，因为大家真的要抓紧时间，否则当小虫子多起来的时候，大毛虫是很容易死的。一开始先赶的5只小虫不过就是热身，后来分别要打15只到20只不等，而且大家要注意，这些小虫子会趁你不注意的时候跑到你的身上，必须赶紧把它们打下来。更让人分心的是在救最后两只毛虫的时候，地面上还会出现喷泉，那些水滴也是会让HOVA受伤的。大家注意，这周围有补血的地方，一旦体力不足就赶紧去补。

终于打破这几十只讨厌的家伙，但任务并没有结束，你还要去找3样东西，像绿色的马蜂窝，不管它是什么吧，反正似乎是后来的武器。游戏进行到这个阶段，主角HOVA的能力又有提升了，这次他可以在有图腾标记的



↑第二个任务可以戏称为"虫子无双"。

地方爬到更高的地方，不过只能坚持10秒左右。而且在本关中有几处有红色圆形标记的平台，大家只要在这些地方按叉键就可以撑起斗篷飞到下一个目的地，另外某些可以爬的树上也不是安全的，那些叶子不能踩的时间太长，会掉下来，大家的行动要抓紧时间。

以后出现的关卡会越来越复杂，不过游戏中在每一个细节处都会有提示，大家只要按照提示，估计通关只是时间问题。

本作的每个任务要点在地图上都会有标示，一般是红色或者绿色的小圆点，而红色的箭头则是自己。



1972年ATARI公司推出街头视频游戏《PONG》，随即以每周200美元的赢利成为当时街头娱乐的佼佼者。从此视频游戏中衍生出一个新兴的行业——街机（ARCADE）。

在超过30年的街机历史中，我们至今无法回避一个举足轻重的厂商——世嘉（SEGA）。在进入游戏界之前，世嘉曾是开发娱乐机器的公司，将视频游戏与娱乐机器相结合，使世嘉开始在游戏界崭露头角，经典街机名作从此层出不穷。至今为止，除了大家非常熟悉的《VR战士》系列之外，世嘉先后向市场推出了400种以上的街机作品，从而构筑了世嘉在日本的街机发展史中举足轻重的地位。从电子器材到视频游戏、从3D多边形到网络，时代改变了，但世嘉对技术与创造的热情丝毫不减。

世嘉从视频游戏诞生开始，就致力于生产各种电子器材。1973年，世嘉推出了日本第一款街机游戏《PONG-TRON》，从此街机的旋风在日本一发而不可收拾。之后，世嘉又借着1985年的《SPACE HARRIER》和1986年的《OUT RUN》，将世人带入体感游戏的时代。3D多边形技术的出现，使世嘉成为这项技术的应用先驱。在后来的游戏《VR战士》（1993年）中，普通人终于也可以通过非常直观的方式领略豪华的3D之美。

从1951年创业至今，世嘉拥有50多年值得夸耀的历史。在了解世嘉街机的魅力之前，我们有必要回顾一下这50多年来世嘉以及整个业界所走过的足迹。


目前在日本街机厅非常流行的多人联机型大型街机《三国志大战》

□文/龙马

SEGA诞生业界大事记

1951 两名美国人R·J·瑞美尔和理查德·D·斯图尔特在日本成立了贩卖和修理自动唱片点唱机（JUKEBOX）的公司"REMAYER&STUART"，主要业务来自驻日美军基地。

1953 太东贸易股份公司（TAITO的前身）成立。

1954 REMAYER&STUART公司改名为"SERVICE GAMES"；同年，中村制作所（NAMCO的前身）成立。

1957 1957，SERVICE GAMES公司改名为"SERVICE GAMES JAPAN"股份公司。

1958 威利·彼金伯萨姆博士开发出世界上第一款视频游戏。

1960 1960，SERVICE GAMES JAPAN股份公司一时分离成"日本娱乐物产"和"日本机械制造"两个股份公司，并且开发出日本第一台自动唱片点唱机SEGA-1000。其中的SEGA分别取自SERVICE和GAMES的前两个字母。

1961 《JUNGLE GUN》在日本发卖。

1962 视频游戏《SPACE WAR》诞生在大学的研究室中；第一届"娱乐机器展（AMUSEMENT MACHINE SHOW）"召开。

1964 日本娱乐物产将日本机械制造吸收合并，定名为"日本娱乐物产"股份公司，并开始制造娱乐机器。

1965 日本娱乐物产将ROSEN ENTERPRISE有限公司吸收合并，定名为"世嘉股份公司（SEGA ENTERPRISE）"；同年，日本第一款由太东贸易制造的抓玩具机（CRANE GAME）《CLOWN620》登场。→ 抓玩具机开始流行

1966 世嘉推出模拟潜水艇发射鱼雷，以击沉敌舰为目的的体感游戏《PERISCOPE》，并且在世界范围内开始流行。世嘉成了驰名世界的公司。

1968 后来成为世嘉社长的"中山隼雄"成立ESUKO贸易公司，其出色的商业表现引起了当时世嘉社长大卫·罗森的注意。

1969 美国企业GULF&WESTERN INDUSTRIES购买世嘉股票。

1971 世界首款商用视频游戏《COMPUTER SPACE》登场。

1972 ATARI公司发卖《PONG》；独立型街机厅出现；世界第一台家用电视游戏"ODYSSEY"发卖。→ 视频游戏时代的到来

1973 1973，世嘉发卖日本第一台视频街机游戏《PONG-TRON》；KONAMI工业股份公司成立。

1973 世嘉发卖街机游戏《GOAL KICK》。

1977 世嘉发卖街机游戏《BOMBER》；家用视频游戏机"ATARI 2600"发卖。

1978 世嘉发卖街机游戏《PRORACER》；TAITO公司发卖视频游戏《SPACE INVADER》；新日本企划（SNK前身）成立。→ SPACE INVADER开始流行

1979 中山隼雄担任世嘉副社长；世嘉发卖街机游戏《HEAD ON》。

1980 世嘉引进ATARI开发的《MISSILE COMMAND》；NAMCO发卖视频游戏《PAC-MAN》。

1981 世嘉发卖街机游戏《SPACE ODYSSEY》；日本娱乐工业协会成立；任天堂发卖视频游戏《大金刚》。

1982 KONAMI工业股份公司放弃贩卖部门，成立KONAMI股份公司。

1983 中山隼雄担任世嘉社长；SYSTEM I基板登场；CAPCOM股份公司成立；世嘉发卖家用游戏机SG-1000；任天堂发卖家用游戏机FC。

1984 世嘉加入CSK集团；世嘉欧洲有限公司成立；中川力也、铃木裕进入世嘉公司；世嘉发卖家用游戏机SG-1000 II

1985 世嘉美国公司成立；小口久雄进入世嘉公司；SYSTEM II基板登场；世嘉发卖体感式街机游戏《HANG ON》；世嘉发卖抓玩具机"UFO CATCHER"。→ 大型体感游戏开始流行

1986 SYSTEM16基板登场；SYSTEM E基板登场；世嘉发卖街机游戏《OUT RUN》。

1987 X BOARD基板登场；世嘉发卖街机游戏《AFTER BURNER》；家用游戏机PC-E发卖。

1988 SYSTEM24基板登场；Y BOARD基板登场；游戏《俄罗斯方块》登场→《俄罗斯方块》开始流行。世嘉发卖街机游戏《GALAXY FORCE》；世嘉发卖家用游戏机MD。

1989 SYSTEM18基板登场；名越稔洋进入世嘉公司；世嘉发卖街机游戏《SUPER MONACO GP》；NAMCO发卖街机游戏《WINNING RUN》。→ 标志着3DCG时代的到来

1990 世嘉发卖街机游戏"R-360"；世嘉发卖GG；任天堂发卖家用游戏机SFC。

1991 SYSTEM32基板登场；CAPCOM发卖街机游戏《街头霸王2》。→ 对战格斗游戏开始流行

1992 MODEL1基板登场；世嘉发卖街机游戏《VIRTUA RACING》。→ 标志着3DCG时代真正到来

1993 世嘉发卖街机游戏《VR战士》；NAMCO发卖街机游戏《山脊赛车》。

1994 世嘉UNITED股份公司成立；世嘉信贷股份公司成立；世嘉音乐网股份公司成立；世嘉在中国北京成立世嘉华翰文化娱乐有限公司；MODEL2基板登场；佐佐木健仁进入世嘉公司；世嘉发卖街机游戏《梦游美国》；世嘉发卖街机游戏《VR战士2》；世嘉发卖家用游戏机SS；3DO公司发卖家用游戏机3DO-REAL；SONY公司发卖家用游戏机PS。

1995 世嘉为了分离服务部门，成立世嘉后勤服务股份公司；世嘉发卖照相娱乐器材"PRINT CLUB"；世嘉发卖街机游戏《世嘉拉力》；电脑娱乐软件协会（CESA）成立。→ PRINT CLUB开始流行

1996 世嘉的东京"JOYPOLIS"开业；MODEL3基板登场；世嘉发卖街机游戏《VR战士3》；任天堂发卖家用游戏机N64。

1997 世嘉与万岱取消合并；世嘉发卖街机游戏《VR射手2》。

1998 入交昭一郎担任世嘉社长；NAOMI基板发表；世嘉发卖家用游戏机DC；任天堂发卖GBC。

1999 世嘉发卖赛马街机游戏《DERBY OWNERS CLUB》，HIKARU基板登场。

2000 世嘉内部开发部门与AM设施部门分离；大川功担任世嘉社长；正式更名为世嘉股份公司；香山哲作为特别顾问进入世嘉公司；NAOMI2基板登场；SONY公司发卖家用游戏机PS2。



2001 大川功去世；佐藤秀树担任世嘉董事长；香山哲担任世嘉董事兼最高执行责任者；世嘉发卖街机游戏《VR战士4》；SNK公司倒闭；家用游戏机DC终止生产；任天堂发卖GBA和家用游戏机GC。

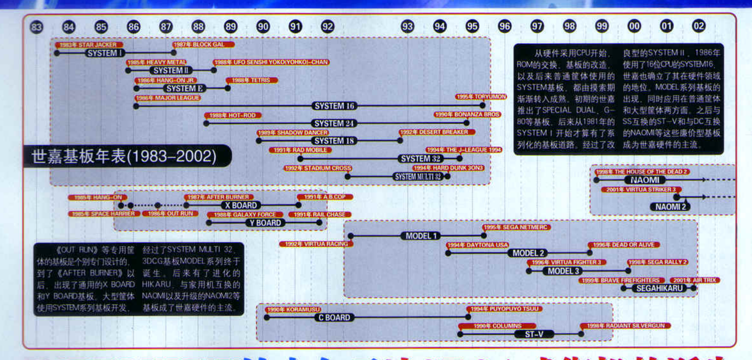
2002 世嘉统一旗下5家娱乐子公司，成立世嘉娱乐股份公司；TRIFORCE基板发表；CHIHIRO基板发表；世嘉发卖体感街机游戏《SOUL SURFER》。

2003 世嘉的大股东CSK集团向SAMMY公司投资。

2004 世嘉与SAMMY公司合并，成立SEGA-SAMMY HOLDINGS股份公司；世嘉发卖多人卡片街机游戏《三国志大战》。

2005 LINDBERGH基板发表。

2006 世嘉发卖街机游戏《VR战士5》。



INTERVIEW铃木久司谈SEGA式街机的诞生

回首上世纪60年代电子器材之全盛期

——请谈谈您当初进入世嘉时的情景。

铃木■我是1962年进入世嘉的，那时候还叫日本机械制造。关于进入世嘉的理由，单纯地讲是因为休息日比较多（笑）。当时的日本只有一些外资企业才提供周末双休，而世嘉除了周末双休外，甚至每月第3个星期五还会休息，这在当时的日本是绝无仅有的。公司将工作时间和休息时间严格区别开来，但是工作时间却是非常严格。就算是因为公交车的故障晚到公司，也会被视为迟到而扣掉薪水。因为是外资企业，所以高层都是外国人，所有报告都要用英语书写，传统的盖章也变成了签字。这种职场风格一直持续到被CSK控股的1984年。

一开始，我主要是开发一些赌博机(SLOT MACHINE)和自动唱片点唱机(JUKEBOX)。当时的日本还没有进入大量出口的时代，我们也算是出口企业的先驱。后来公司开展了娱乐业务，最初都是仿造从美国进口的二手机械，不过那段时间真的很难忘。虽然都是没有显示器的娱乐机器，却能使我们很投入（笑）。

——视频游戏之前的电子器材，是怎样进行开发的？

铃木■电子器材的开发也是在开发室进行的，只不过开发工作困难重重。视频游戏主要是电脑程序上的书写，可是电子器材就必须还要考虑构造。器材效率、成本、机能、故障对策等等，需要考虑的东西太多了。所以当时是将开发与设计进行分离，开发是对器材的整体进行提案，再由设计人员去具体实现。电子器材的开发与设计就像视频游戏软件和硬件的开发，硬件就像机械设计一般非常重要。一个软件开发者估计工作3年就可以独当一面，但硬件的工作需要一定经验的积累，没有5、6年恐怕不行。

年轻人可以进行大胆的设计，但很可能会出现故障。筐体外侧太厚了，可能会加大筐体重量；太薄了，可能容易损坏。桌上筐体也是如此，如果不清楚一般街机厅门的宽度，就无法决定筐体的大小。虽然在制造电子器材的时候很愉快，但要想具体实现设计却非常之难。现在街机的质量都很好，就算出故障也就是出在显示器和基板上。当时世嘉可是雇佣了大量的电子器材修理人员啊（笑）。

视频游戏堂堂登场 大型筐体之大盛况

——请谈谈上世纪70年代视频游戏登场后的情形。

铃木■《PONG》推出的时候，听说没有使用CPU，真让人佩服。单纯的0和1的组合（二进制代码），很快就得到进化，诞生了各种各样的游戏。这就是那个时代的缩影。当时，TAITO出了《SPACE INVADER》；NAMCO出了《PAC-MAN》。其实世嘉就是从那时开始追求高速处理技术的，而且在体感游戏方面有了突破。在16位CPU还比较昂贵的时代，世嘉曾拼命努力去实现两块8位CPU的组合。追求技术的进步，一直都是世嘉的独特企业文化。



世嘉时刻在关注和预测市场，一直在思考新的东西。如果开发现在流行的东西，也许开发结束，流行也随之结束。所以世嘉一直在思考未来的事物而进行开发，要提供玩家想象范围以外的东西。

——大型体感游戏的流行就是世嘉的一个成功例子。

铃木■其实体感游戏最初是美国发明的，当时去参加美国的AMOA展时第一次看到。好像是个油压机器，第一天可以动作，由于没有耐久力，第二天就停了。估计那是世界第一态体感游戏。世嘉的第一台是大家熟悉的《HANG ON》，最难实现的就是可动部分的耐久力。必须要将筐体制作得非常坚固，能承受较强的破坏力，特别是能够让美国人那种力量比较大的人操纵（笑）。

——从大型筐体的外形就可以看出是从以前电子器材发展而来的。

铃木■没错。以前做过很多投影类型的赛车和射击游戏，看起来都和现在的大型筐体很相像。只有具备旧时代积累的技术力、新时代的开发力、制造工厂、贩卖能力，再加上摄影篷等这些世嘉的综合实力，才能够制造出大型筐体游戏。我们陆续推出了《HANG ON》、《SPACE HARRIER》、《OUT RUN》等大型筐体，最后还制造了R-360（笑）。那个时候真是很快乐。

3DCG时代拉开帷幕 执念与精神的胜利

铃木■大型筐体之后的另一次飞跃应该是3DCG的登场。当时的CAPCOM推出了《街头霸王2》（1991年），SNK也推出对战格斗游戏，作为关西厂商开始崭露头角。而1989年NAMCO推出的3DCG游戏《WINNING RUN》，却并没有引起太大的反响。虽然3DCG时代已经到来，但到世嘉推出《VIRTUA RACING》开始，3DCG才真正引起人们的关注。

——然后世嘉的3DCG游戏时代，出现了很多经典名作啊。

铃木■是的。紧接着《VR战士》的登场，标志着世嘉进入了3DCG的第二阶段。虽然世嘉很擅长制作赛车游戏，不过当时SEGA-AM2的负责人铃木裕看到《街头霸王2》很受欢迎，就提出想制作对战格斗游戏的想法。开始时我们都很反对。当时铃木裕制作的游戏基本上可以卖到100亿日元左右，如果制作格斗游戏失败了可能会影响其他游戏的销量。不过那个时候，铃木裕却以"用3DCG表现关节动作充满挑战"为由，执意要制作对战格斗游戏。结果《VR战士》成功了，这应该是执念与精神的产物。看看《莎木》也许就会明白，那是铃木裕花费4年时间制作的，连续4年做同一件事情可不简单啊。



铃木久司

世嘉股份公司董事兼SEGA-AM2股份公司董事长。1962年进入世嘉的前身"日本机械制造"。在视频游戏出现之前，一直致力于开发自动唱片点唱机(JUKEBOX)和电子器材。后来担任AM开发部的负责人，推出过数款大作游戏。1999年，在第二软件研究开发部和CSK综合研究所合并的时候，担任社长。2001年公司更名为SEGA-AM2，并继续担任社长。

1973～1984——SEGA街机帝国的建立

电子器材时代更替 绝对追求技术至上

日本视频游戏的历史是从1972年ATARI公司的《PONG》进入日本才算真正开始。但是并没有突然实现视频时代的转变，因为在这之前的日本经历了很长时间的电子器材时代。所谓电子器材（Electronics Mechatronics）是指不使用显像管，以将活动的实物直接投影在屏幕上的表现方式，进行娱乐的机器。在电子器材领域中，世嘉一直具有较高的技术能力。

进入上世纪70年代，视频游戏登场并渐渐取代电子器材。特别是1978年一推出就非常流行的《SPACE INVADER》，这也成为早期视频游戏的代表。当时日本的两大游戏厂商世嘉和TAITO都感到电子器材在表现力上无法抗衡视频游戏，便毅然加入视频游戏的商战。世嘉更是于《PONG》登场的第二年，就推出了日本第一台视频游戏机《PONG-TRON》。

当时的视频游戏基本上不使用CPU，而是使用TTL理论回路进行基板设计，而且每一台都是人工制造。随着技术力和表现力的进步，新的想法诞生出越来越多的视频游戏。说到日本厂商进入视频游戏领域的理由，除了刚才提到的新技术、新表现等诱惑之外，还有其他若干理由。由于当时日本的保铃球市场扩大，合并了电子娱乐区域，使视频游戏成为大众的娱乐器材。另一方面，卡拉OK的热潮逐渐冷却，使自动唱片点唱机（JUKEBOX）的销售受到很大冲击。像世嘉和TAITO这些以自动唱片点唱机（JUKEBOX）为主业的公司，必须面临改革去寻求新的市场。

随着TAITO公司发卖视频游戏《SPACE INVADER》，游戏中出现了敌人与自机的概念，玩家们第一次有了游戏主人公的感觉。人们对这款游戏的狂热程度甚至形成了社会现象。当时很多公司随即推出多款类似的作品，世嘉也在1979年推出了搭载彩色显示器的《SPACE ATTACK》。

视频游戏的狂热同时也带来了一些问题，基板的非法拷贝就是其中之一。正因为如此，游戏的著作权得到重视，也促进了国际著作权保护法的诞生。

经典带来诸多影响 混沌时代名作诞生

正当人们沉浸在INVADER中难以自拔时，世嘉却正在研究具有2合1系统的筐体。所谓2合1系统是指可以从1台桌上筐体的两个游戏中选择自己喜欢的游戏。其中具有这种系统的《HEAD ON》和《DEEP SCAN》都获得了不错的销量。

在这个时期，玩家进行游戏的方法有了很大的变化。在视频游戏刚刚诞生的时候，和电子器材一样，视频游戏大多以时间制为主。但是像《SPACE ATTACK》这种残机制游戏则给了玩家更多的机会。世嘉很早就采用了残机制系统，并很快在自己的游戏中进行了推广。

到了1980年，整个游戏市场发生了变化，游戏的种类增多了。硬件的大幅进步，大量的名作也随之诞生，更多的厂商也加入到游戏的商战之中。游戏业界从此进入了一时的空前繁荣时代。世嘉于1980年推出的《SAMURAI》等游戏，通过高超的技术表现出角色丰富的动作，也让世间知道了动作游戏类型的存在。

这个时期的世嘉对3D影像的追求，也证明了自身的实力。1982年，游戏业界第一款使用立体影像的潜水艇游戏《SUBROC 3D》就出自世嘉之手。世嘉在开发游戏的过程中不断摸索，让世人感受到3DCG表现的魅力。从街机的出现开始，世嘉就致力于这项产业，不断追求新技术的同时，通过大量的名作使全世界玩家知道了世嘉的名字。世嘉已经在整个业界建立起一座冠名为SEGA的街机帝国。

INTERVIEW铃木裕 世嘉成功背后的秘密

与软件和硬件同居 开发部的混乱状况

——这次想请您谈谈《VR战士》以前的话题，首先就请您描述一下刚进入世嘉时的情形吧。

铃木■我刚进入公司的时候，部门的部署没有硬件和软件之分。我一开始和佐藤秀树一样，主要负责硬件。不过，他当时非常严格，大家都称他为"鬼之佐藤"（笑）。原本世嘉就是外资企业，日常对话中的英语非常多。知道"Issueslip"是什么意思吗？

——……是什么意思啊？

铃木■"Issue"是论点的意思；"Slip"是书类的意思。我们不用"Paper"来代表纸张书类，而选择美式的"Slip"。总之，当时的世嘉公司内部是一种英语满天飞的感觉（笑）。但是，与现在发达便利的网络时代不同，当时并不真正了解美式的工作风格。比如，在真正的美国公司中，每个工作人员都有大概9平米左右的工作区域。可我当时进入世嘉时，还是4人共用1张桌子，5人共用1台电脑，甚至每人平均只能用两小时。现在我是1个人用很多台电脑，感觉到时代确实变了。

——最初领衔开发的作品是《HANG ON》吗？

铃木■最初的作品应该是我进入世嘉刚满1年时，开发的《CHAMPION BOXING》。当时是企划主任，本来是作为SG系列（1983年世嘉发卖的家用机SC-3000和SG-1000）的作品，但后来又推出了街机版。销量都还不错，所以《CHAMPION BOXING》既是我开发的第1款家用游戏，又是我开发的第1款街机游戏。我负责该游戏的程序、企划、设计等工作。



——然后就是体感游戏系列的先驱大作《HANG ON》吧。

铃木■是的。当时桌上类型的视频游戏占据主流，但总体感觉都不是很好，而且游戏厅中就像是不良少年的聚会场所。这绝不代表游戏业界的初衷，新形态游戏的推出在当时几乎有些迫在眉睫。

——在桌上游戏的时代，操作大型筐体的赛车游戏非常有创意。是不是因为有创造新事物的环境呢？

铃木■可以这么说。但是在企划的阶段还是步履艰难。当时日本人的想法、嗜好等都在发生很大的变化。所以对游戏厅的未来无法做出准确的预测。还有就是很难将自己的想法完全实现。比如在开发快要结束的时候，为了方便电流的回落想将筐体倾斜一下，几乎是不可能的。风险太高、浪费金钱等等很多的理由在等着你。

——开发《HANG ON》的时候，大概有多少人参与了制作？

铃木■那个时候的工作人员并不算太多。程序基本上由我和两个人来写，再就是3名设计人员，加上音乐制作的话总共8个人左右。人数上根本无法和现在相比。

首先用PC进行模拟 然后再向筐体转移

——开发《HANG ON》使用的是新基板吧？

铃木■是的。但经常都是在基板没有完成的情况下，先进行软件开发的工作。因为我经验不多，所以经常回答："能做的我会试着做，但估计非常困难。"在开发的时候，我只能通过学生时代购买的PC-8800（1981年日本生产的个人电脑），用BASIC语言进行模拟开发。基本上每次有了新的企划时，因为基板还没有成形，都只能先用PC来模拟开发。在模拟开发的过程中，我们会发现一些问题，然后与基板的开发人员进行沟通，使他们可以在细微部分进行一定的调整。《VR战士》刚开始时，就是这么一点一点开发的。

——除此之外，在开发《HANG ON》时，还有什么其他困难吗？

铃木■除了游戏性和游戏设计以外，还要考虑到基本的安全性，要将筐体的每一部分进行细致的调整。虽然是体感摩托车游戏，但却不能使用真正的摩托车。因为《HANG ON》必须能经受起从开店到闭店的时间内，不停被玩家操纵。要是真正的摩托车，恐怕早就坏掉了。如果出现故障，修理起来也非常麻烦。当时的世嘉跟现在不同，拥有技术的专门修理人员并不多。《HANG ON》之后，开发的速度加快了。这就是世嘉的一贯作风。紧接着，又开发了《SPACE HARRIER》、《AFTER BURNER》等。当然还有那款大型筐体"R-360"，体感游戏的路线走到"R-360"为止算是达到了巅峰。



SEGA-AM2（1991-2001） ALL ARCADE GAME LIST			
1991	《STRIKE FIGHTER》	1995	《FIGHTING VIPERS》
1991	《F1EXHAUST NOTE》	1996	《VIRTUA FIGHTER KIDS》
1992	《ARABIAN FIGHT》	1996	《SONIC THE FIGHTERS》
1992	《VIRTUA RACING》	1996	《VIRTUA FIGHTER 3》
1992	《SOREYUKE KOKOROJI》	1997	《VIRTUA FIGHTER 3tb》
1993	《VIRTUA FORMULA》	1998	《FIGHTING VIPERS 2》
1993	《BURNING RIVAL》	1998	《DAYTONA USA 2》
1993	《F1 SUPER LAP》	1998	《DAYTONA USA 2 POWER ENGINE》
1993	《SOREYUKE KOKOROJI 2》	1999	《F335 CHALLENGE》
1993	《VIRTUA FIGHTER》	1999	《OUT TRIGGER》
1994	《DESERT TANK》	1999	《18 WHEELER》
1994	《VIRTUA COP》	2001	《F335 CHALLENGE 2》
1994	《VIRTUA FIGHTER 2》	2001	《BEACH SPIKERS》
1995	《VIRTUA FIGHTER 2.1》	2001	《VIRTUA FIGHTER 4》
1995	《VIRTUA COP 2》		



铃木裕

SEGA-AM2股份公司董事长兼AM2事业部长。1983年进入世嘉。作为程序员、制作人，参与大型体感游戏的开发，以及领衔开发了后来大受欢迎的"VR战士"系列。1998年担任世嘉股份公司执行役员，兼第二AM研究开发部部长。2001年继续担任SEGA-AM2股份公司董事长。

1985～1991——欢迎进入体感游戏时代

开启街机全新时代 体感游戏究极体验

1985年应该说是日本娱乐业界出现较大变动的一年。根据“风俗营业法”（日本成人娱乐营业法）的修改规定：未满15岁晚上6点以后、未满18岁晚上10点以后，禁止进入街机厅；街机厅的闭店时间提前到深夜12点。这种规定的实施，从社会治安的角度考虑无可非议，但对街机厅来说，却形成了很大的打击。营业时间的缩短会直接影响到街机厅的营业额。结果，从街机厅经营者那里传来各种呼声：希望缩短游戏1次的时间，希望增加难度改变游戏系统……等等。

另一方面，硬件的日新月异也使游戏的内容发生了很大变化。这其中的典型应该是世嘉推出的非常受欢迎的“体感游戏”系列。85年的大型体感游戏《HANG ON》的推出，标志着体感游戏时代的到来。紧接着世嘉于同年又推出了《SPACE HARRIER》，使体感游戏出现了空前的高人气。通过玩家的操纵，可动筐体可以改变位置，在高速的3D滚轴中享受射击的爽快感，这就是《SPACE HARRIER》所带来的全新感受。

体感游戏的大流行，也使世嘉欲罢不能。86年的《OUT RUN》、87年的《AFTER BURNER》相继出现在世界各地的街机厅。其中《OUT RUN》更是成为世界级的人气赛车游戏，而且游戏的玩家类型超越了性别与年龄的界线。受欢迎的理由是显而易见的：其一、从没有过的具有独特外观的筐体设计；其二、实现了高速滚动的3D模拟画面。

世嘉推出了大受欢迎的街机，也给街机厅老板提高游戏费用带来了理由。《OUT RUN》以及《AFTER BURNER》等游戏，一次的游戏费用涨到了200日元。1988年登场的大型筐体《GALAXY FORCE》甚至标价为300日元一次。此外，世嘉又推出抓玩具机“UFO CATCHER”，吸引了大量的女性走入街机厅。结果，当时的日本街机厅并没有因为“风俗营业法”的修改，而陷入衰落，反而进入了空前辉煌的新时代。

业界指向LU级玩家 街机进入发展误区

街机的发展虽然进入了一个黄金时代，但好景不长。受到体感游戏流行的影响，“一次游戏时间3分钟”的主张在业界开始推广，游戏的难度增加了，游戏系统的发展受到了很大的制约。为了看到后面的游戏内容，玩家只能不停地投入金钱。难度平衡以及实力至上的基本精神，在利益的驱使下被商家所动摇，在街机厅中专注于游戏的玩家减少了。

与此同时，两人同时游戏的街机也受到了冲击。旁观视角的动作游戏急速减少；很多射击游戏加入了BOSS，难度大幅提高。与体感游戏的流行正好相反的是，普通筐体的游戏正在痛苦的挣扎。结果，本来丰富的游戏类型正在逐渐衰退，游戏厅在众多玩家心中的魅力在逐渐减少。街机厅中的客人已经不是原本留连忘返的玩家们，一些刚刚接触游戏的LU（初级玩家）们正在占据这里。

但是，以LU为目标的市场战略也似乎走到了尽头。体感游戏也在能360度回转的大型筐体“R-360”出现以后，渐进衰退。虽然“R-360”的出现是世嘉对体感游戏的一次挑战，但是由于昂贵的造价、缺少维护人员等原因，使这台大型筐体成了失败之作。到了上世纪80年代后期，人们对各种大型筐体已经司空见惯，往日繁盛的景象消失了。再加上各厂商在普通筐体上开发力的低下，整个业界正在酝酿一场巨大的革命。

1989年NAMCO推出了使用3D多边形的赛车游戏《WINNING RUN》，给世嘉带来了巨大的冲击。对于一直充满自信的世嘉来说，3D多边形是一个尚未涉足的领域。一直从事体感游戏开发的铃木裕就是从此时开始专著于3D多边形的研究。时间到了1991年，CAPCOM推出了《街头霸王2》，对战格斗游戏开始流行。这时的世嘉并没有在休息，而是正在专注开发将给后世带来深远影响的一系列惊世之作。



INTERVIEW 名越稔洋 讲述一个真实的开发者

身在街机全盛时代 敢为乐观的开发者

——请谈谈89年进入世嘉时的事情。

名越■进入世嘉后马上被派到第八研究开发部，作为铃木裕先生的下属。基本上负责大型筐体的开发，当时《POWER DRIFT》刚刚结束，正在开发《G-LOC》。但是中途由于“R-360”计划的开始，需要人手，我又加入了“R-360”的开发队伍。当《G-LOC》开发结束后，铃木裕先生转入了MODEL1基板的基础研究，我和另外3、4个人继续开发“R-360”。

——当时在基板的开发中，软件开发人员的要求受到重视吗？

名越■是的。当时如果软件开发人员想实现某种效果，就会开发相应的基板。世嘉在这个方面做得不错。当时整个街机业界可以说非常的景气，只要将游戏推出，就一定会受到欢迎。我也许是受了环境的影响，整天都非常自信，游戏还没有开发就已经开始乐观地估计销量了。当然，现在这种情形已经不多了。虽然有些寂寞，不过承认这是一个产业发展成熟的表现。毕竟商品受到消费者需求的制约，才算是健全的市场。不过，真的很难忘记那段特殊时期的经历，那时侯作为开发者感到了太多的自豪。

AMUSEMENT VISION(1994-2001) ALL ARCADE GAME LIST	
1994	《DAYTONA USA》
1995	《VIRTUA STRIKER》
1996	《SCUD RACE》
1997	《SCUD RACE PLUS》
1997	《VIRTUA STRIKER 2》
1998	《VIRTUA STRIKER 2 ver.1998》
1998	《VIRTUA STRIKER 2 ver.1999》
1998	《SPIKEOUT》
1999	《SPIKEOUT FINAL EDITION》
1999	《VIRTUA STRIKER 2 ver.2000》
2000	《VIRTUA NBA》
2000	《SLASH OUT》
2000	《PLANET HARRIERS》
2001	《VIRTUA STRIKER 3》
2001	《MONKEY BALL》
2001	《SPIKERS BATTLE》

多边形的突然出现 作为开发者的苦恼

——到开发《梦游美国》为止，具体在做什么工作呢？

名越■有了《VIRTUA RACING》的开发计划，原因是3D多边形的突然出现。NAMCO已经领先我们推出了《WINNING RUN》，这会不会成为主流，是当时我们争论的焦点。说实话，我当时持的是否定意见，主要还是觉得认真绘图才是王道。同样，支持多边形的也不是少数。也就是从这个时期开始，我感到了强烈的工作压力。开发《VIRTUA RACING》，就意味着采用全新的方法，不过我几乎没有工作的热情。我正艰难地度过向3D多边形转变的心态调整期。

——后来怎么样呢？

名越■到了《VIRTUA RACING》即将推出的时候，我的心态基本已经OK。当时《VR战士》正在企划阶段，因为有了《街头霸王2》的成功在先，我也感到如果将格斗变为3D，一定会很受欢迎。《VR战士》上市后，和我们预想的一样大受欢迎。现在想起来，企划阶段充满信心，开发阶段充满信心，即将推出之前仍然充满信心，而且结果一点没让我们失望的，好像就只有《VR战士》。

诞生于闭塞的时代 SPIKEOUT制作秘话

——请谈谈开发《SPIKEOUT》的原因。

名越■《SCUD RACE》的开发结束以后，关于赛车游戏的开发经验已经很丰富了。不过我却想到一个问题：作为游戏开发者，如果没有创新和挑战，总是制作同一类型的游戏，跟退步没什么两样。虽然周围经常有人问我：开发了《VIRTUA RACING》、《梦游美国》也完成了，下一个是什么赛车游戏呢？可现实的问题是，我并不是为了制作赛车游戏而进入世嘉的。所以经过长时间的思想斗争，我终于在那个时候决定暂时放弃赛车游戏。几乎同时，我观察着周围的各类游戏，感觉到街机慢慢变得无聊起来。怎样积极地改变业界的现状，是我那个时候整天在考虑的问题。就这样，《SPIKEOUT》的开发计划诞生了。

——从计划到开发，实现得顺利吗？

名越■还算顺利。《SPIKEOUT》被定位成一款格斗动作游戏，而世嘉又具有开发格斗游戏的辉煌历史。基于这些条件，计划很快得到实施，大家很快就进入了开发阶段。不过中间也出现了很多困难。比如，按照“100日元3分钟”的考虑，怎样才能自然的结束游戏？虽然出现了各种意见，但采用哪个好像都会使游戏变得无聊起来。不过后来总算勉强推出了游戏，反响还不错。后来又推出了追加新关卡的《SPIKEOUT最终版》和《SPIKERS BATTLE》。我在经过了《PLANET HARRIERS》、《MONKEY BALL》之后，又参与了家用机游戏的开发。结果，感觉到家用机游戏的开发者和街机游戏的开发者原来有共同的烦恼（笑）。

NAMCO推出的《WINNING RUN》

名越稔洋

AMUSEMENT VISION股份公司的社长。1989年进入世嘉，作为设计人员参与开发了《G-LOC》、《VIRTUA RACING》。从《梦游美国》开始担任开发计划的负责人。1998年，离开第二AM研究开发部，进入第十一AM研究开发部，并担任部长。1999年，名称变更为第四软件研究开发部。2000年4月成立AMUSEMENT VISION股份公司。

普通筐体总结(83-02)

世嘉第一台普通筐体的问世，可以追溯到1978年，距今有近30年的历史。普通筐体在一般街机厅中比较常见，是指根据各种基板开发、可以进行不同游戏间基板互换的街机游戏。世嘉的普通筐体还包括由大画面构成的“MEGALO”系列，和桌上类型，但是自从1988年“AERO TABLE26”发卖以来，世嘉就没有再推出新的桌上筐体。本页将按照世嘉普通筐体的分类，分别总结都市类型、桌上类型和大屏幕类型三种普通筐体。



↓一世嘉进入街机领域的初期，就已经致力于研究普通筐体的开发。当时主要是桌上类型和直立类型。

桌上类型筐体

世嘉的街机发展史进入筐体时代，是1978年的事情。当时一台叫做“SEESAW JUMP”的桌上筐体推出了。由于视频游戏正在流行的最中，所以，这台筐体甚至有幸进入了咖啡店。从此，世嘉开始推出大量的桌上筐体。T系列桌上筐体不断进化，到1983年最终作“T-13”的发卖。之后的桌上筐体仍然发展了10年以上。

T-13

1983年发卖的桌上类型筐体，本体是金属材质，却只有59公斤的重量。外观的设计和音响效果相当出色，是一台推向市场之后，就大受欢迎的桌上筐体。



←筐体的颜色除了黑色以外，还准备了各种其他的颜色。

AERO TABLE T-26

1988年，使用SYSTEM24基板开发的这台对应4人同时游戏的桌上筐体。特点是26英寸的屏幕以及搭载了高音质的扬声器。

→虽说对应4人同时游戏，最普及的还是2人游戏的筐体。

AERO TABLE 26

与“AERO TABLE T-26”的颜色不同。为了颜色匹配而设定成白和蓝。但是之后的世嘉没有再推出桌上类型的筐体。

→与T-26属于同一类型，却重达90KG，在桌上类型中比较少见。

大屏幕类型筐体

1991年“街霸2”的推出，使格斗游戏空前流行。各种对战大会相继在日本各地举行，市场对大屏幕筐体游戏的需求日益加剧。世嘉随即也推出了“MEGALO”系列的大屏幕类型筐体。由于世嘉在普通筐体方面的良好口碑，“MEGALO”系列迅速在市场上得到普及。

MEGALO 50 Standard & Deluxe

1992年发卖，分为Standard和Deluxe两种。Deluxe的筐体可以实现座位的左右移动。3种基板同时搭载，可以进行选择。



↑MEGALO 50当时的售价非常昂贵，为152万日元。庞大的体积使重量达到了356公斤。

SUPER MEGALO2

1993年，作为《VR战士》的专用筐体而销量大增。本体同时搭载了15KHz和24KHz的两种解像度，并可以随时进行解像度切换。

←超大画面和内置声音系统，是本筐体的卖点。

MEGALO 410

1996年与《VR战士3》同时登场。大屏幕筐体相比，屏幕只有41英寸。此外，本筐体上也运行过《电脑战机》游戏。

←初次采用抗细菌材料制作，此后的“MEGALO”系列至今无新筐体登场。

都市类型筐体

进入80年代后期，世嘉逐渐摆脱了暗色风格，更注意靠亮度和照明来营造气氛。于是画面倾斜的都市类型筐体诞生了。性能优越且占地面积比桌上类型筐体要小，因此受到了街机厅老板们和玩家的欢迎。

CITY CABINET

1986年世嘉推出的第一款都市类型筐体。倾斜的画面、两人同时游戏、筐体上部的操作说明，都和现在的筐体很接近。当时其他厂商也同时推出了都市类型筐体。



→“CITY CABINET”筐体采用了银色金属制造，非常引人注目。

IC卡对应系统

日本街机厅游戏一次的费用是100日元。世嘉推出了各种价值1000日元的街机IC卡，大大方便了玩家。另外，当时的TAITO也推出了这项服务。

↑将街机IC卡插入图中街机的读卡位置，就可以进行游戏了。

ASTRO CITY & NEW ASTRO CITY

1993年发卖。装备了29英寸的大屏幕显示器。由于采用树脂为材料进行制作，本体重量仅为93公斤。



↑和“ASTRO CITY”相比，在扬声器的性能上有所加强。

Versus CITY & New Versus CITY

1995年发卖。当时受到《VR战士2》流行的影响，使得这台筐体通过运行《VR战士2》也非常畅销。背对背的设计，实现了深受欢迎的对战台。

←背对背的设计符合对战要求，寻求对手的标语牌也很引人注目。

BLAST CITY

1996年与大作《VR战士3》同时发卖。世嘉在普通筐体上第一次采用31KHz的显示器。画面大小是29英寸，重量为101公斤。

←虽然采用31KHz的显示器，但是转眼世嘉的基板又进入NAOMI的时代。

AERO CITY

1988年上市，是一台大量普及的都市型筐体名作。基本游戏内容与系统构成与“AERO TABLE 26”相同，使用了26英寸的大画面显示器。

→“AERO CITY”筐体重达110公斤，比“AERO TABLE 26”重约20公斤。



←丰富的颜色种类是CABINET的特点。

MULTI CABINET SWING

1991年发卖，可4人同时游戏。为了使两侧的玩家看清屏幕，采用了凸面形26英寸显示器。而且是初次采用FRP树脂制作而成的都市类型筐体。



←世嘉想借着这台筐体开拓海外市场，因为是海外版专用的筐体，所以操作台比通常的筐体略高。

NAOMI UNIVERSAL CABINET

1998年作为NAOMI基版的专用筐体发卖，但是只对应31KHz的解像度，在世嘉的筐体中属于少数。主要针对日本以外的街机市场，在很多街机名作上都使用过。



←基板在筐体底部的柜子中，筐体重量是118公斤。

NAOMI UNIVERSAL CABINET的应用



←操作台很高的“NAOMI UNIVERSAL CABINET”，基板也可用来运行赛车游戏。

←特殊的操作台构成了这款特殊的游戏，世嘉卓越的开发能力让人佩服。

NET CITY

1999年与名作《POWER SMASH》几乎同时登场，对应15/24/31KHz三种解像度。由于曲面显示器退出市场的原因，本筐体采用了平面直角的高级显示器。



←性能上没有什么特殊之处，提供高、中、低三种操纵台选择。

SEGA普通筐体变迁年表

桌上类型筐体，进入上世纪90年代以后就很少可以看到了。可以说，是被都市类型筐体所取代。都市类型从1986年开始出现，经过世嘉的不泄努力，玩家已经对世嘉推出的一系列都市类型筐体推崇备至。

83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00 01 02

桌上类型筐体：T-13 — AERO TABLE T-26
桌上筐体全盛　桌上时代终结

都市类型筐体：CITY CABINET — AERO CITY — MULTI CABINET SWING — ASTRO CITY — BLAST CITY — NAOMI UNIVERSAL — NET CITY
采用卡片系统　对应24KHz　对应31KHz

大屏幕类型筐体：MEGALO 50 — SUPER MEGALO — MEGALO 410

1992～1998——SEGA带来3D多边形CG革命

对战格斗vs.3DCG 两种浪潮强力碰撞

在日本经济的泡沫期急速成长的街机，到了上世纪80年代后期，开始放慢发展的脚步。技术上虽然有一些进步，但是能令玩家们满意的作品并不多，更多的厂商则处在一种持续摸索的时期。不过，对战格斗游戏的出现，打破了这个僵局。特别是借着1991年CAPCOM的《街头霸王2》的登场，对战格斗游戏的旋风席卷了整个日本。同年秋天，两台背靠背的筐体格局实现了对战台，进一步加速了对战的人气。无独有偶，1993年SNK的《恶狼传说2》登场。至此，由日本关西两大软件厂商推出的2D格斗，得到了全日本玩家压倒性的支持。

《街头霸王2》成功的因素在于美丽的画面和较高的游戏完成度。玩家可以很直观的通过游戏的画面感觉到硬件技术的进步，巨大的游戏角色、真实流畅而丰富的动作，让人叹为观止。相反，角色相对较小的射击和跳跃过关游戏则显得魅力大减。角色是游戏的灵魂，对战格斗游戏将角色的魅力发挥到了极致。

世嘉虽然晚一步进入对战格斗领域，但是在1993年还是推出了《BURNING RIVAL》和《DARK EDGE》两款同类游戏。不过并没有达到玩家们预想的高度，结果以失败告终。世嘉岂非等闲之辈，善于最大限度发挥出现有的技术是世嘉的作风。早在1992年世嘉就已经推出使用了3D多边形的赛车游戏《VIRTUA RACING》。自由转换游戏的视角，真实新鲜的影像感觉，使本作长期成为街机厅中的人气筐体。短短一年之后，第一款使用多边形表现人物的作品《VR战士》就震撼登场了。



失败之作BURNING RIVAL

3D多边形技术的进步带动了3D游戏的发展。1993年10月，NAMCO推出《山脊赛车》，同时世嘉也在进行新基板MODEL2的开发。1994年4月，使用新基板开发的《梦游美国》，以强烈震撼的3D多边形画面征服了全世界无数玩家的心。同年，32位家用游戏机PS和SS的发实，提高了更多玩家对3D多边形的认知度。紧接着，备受期待的《VR战士2》登场，使3D对战格斗这种新的游戏类型完全确立。对战格斗游戏的流行浪潮达到了有史以来的最顶峰。

3D多边形游戏大受欢迎，使街机厂商在基板的竞争上日益激烈。世嘉更是开始了全游戏多边形化的挑战。94年的《VR战警》实现了多人同时在画面中出现；95年的《VR射手》使总势22名运动员同时在画面中展现丰富的动作。到了1996年MODEL3基板和《VR战士3》的发表，已经完全确立了世嘉在3D多边形领域，以及VR系列在街机领域不可动摇的地位。

普通筐体停滞不前 大型筐体尴尬境地

随着3D多边形与对战格斗的流行，一些原本很受欢迎的游戏类型在慢慢减少。动作游戏中旁观视点的跳跃型动作游戏已经基本灭绝，曾经拥有极高人气的“龙与地下城”系列，到了96年以后，已经在日本的街机厅中完全消失。另一方面，由于格斗游戏系统的日趋复杂，拉大了一般玩家与狂热玩家之间的水平差距。结果，当时街机厅的玩家群越来越固定，有一种看不见入口的闭塞感。

世嘉看到了游戏正在失去它的多样性，并试图改变这个局面。1997年恐怖题材的射击游戏《死亡之屋》、滑雪游戏《TOP SKATER》、钓鱼模拟游戏《GET BASS》、以及1998年的《SPIKEOUT》等大量新感觉的3D多边形游戏的推出，得到了玩家们广泛的支持。街机厅的恶性局面得到了一定的改观。

时代改变了，曾经以高价格的大型筐体称霸街机厅的世嘉，也面临着改革。与此同时，KONAMI却推出了一系列音乐游戏，成了街机厅中的救世主。



INTERVIEW佐佐木建仁 致力保护SEGA大型筐体



佐佐木建仁

世嘉ROSSO股份公司的董事长。1994年进入世嘉，所属第三AM研究开发部情感设计室，参与《世嘉拉力》的开发。1996年，作为AM研究开发部分室而独立。1998年，担任第十二AM研究开发部部长。1999年，更名为第五软件研究开发部。2000年4月，受软件开发部署分社化的影响，成立世嘉ROSSO股份公司。

从南梦宫转入世嘉 参与制作世嘉拉力

——您是在1994年从南梦宫转入世嘉的，最初开发的是《世嘉拉力》吧。

佐佐木■其实之前也参与过世嘉的工作。准确的说是在世嘉的大型娱乐场所“JOYPOLIS”中，参与制作了一些影像。我本身就是制作影像出身的，不过这是十几年前的事情了。后来我加入了NAMCO，于1994年才真正进入世嘉。在NAMCO时也被分配到影像部门，参与制作了《山脊赛车》，这也是我在NAMCO唯一的一款游戏。随后，我就进入了世嘉。

——进入世嘉的理由是什么？

佐佐木■主要是来自世嘉方面的邀请。当时他们答应我进入世嘉后，可以更多的参与游戏的制作。听了关于世嘉各个研究开发部门的介绍，我对第三研究开发部的情感设计室很感兴趣。于是也算是如愿以偿了。

——进入世嘉后，马上就参与了《世嘉拉

佐佐木■我并不是想制作赛车游戏，才选择进入世嘉的。但是我本人非常喜欢视频游戏，只要能参与制作就会很满足，世嘉能给我这个机会，是我的荣幸。

出身于其他的公司 更明白真正的世嘉

——除了佐佐木先生以外，其他开发工作室的社长都是世嘉的元老级员工啊。

佐佐木■确实中途进入的只有我，刚来的时候还受到排挤呢（笑）。不过，我毕竟参与开发了第一款使用3D多边形贴图技术的《山脊赛车》，同事们倒也不敢轻视我。不过相反我自己却感到了很大的压力(笑)。

——在NAMCO的时候，是如何看待世嘉的？

佐佐木■其实原本我是个忠实的NAMCO-FANS，学生时代的理想就是有朝一日进入NAMCO。当时对世嘉的印象是有很强的机械感，有一种高不可攀的感觉。进入NAMCO的时候，我一直说我以前曾在SEGA的“JOYPOLIS”中工作过。结果在制作《山脊赛车》的数据时，经常有同事说颜色有世嘉的风格（笑）。这个我说不好，不过后来进入世嘉开发《世嘉拉力》时，居然有人说有像NAMCO的风格，我就搞不懂了（笑）。

——事实应该不是这样吧？

佐佐木■当然不是，现在回过头看看《山脊赛车》和《世嘉拉力》，本来就是各自的开发风格啊。刚进入世嘉时，最让我吃惊的就是公司的强大阵容。从一个开发计划所参与的人数，到各种丰富的器材，都是当时NAMCO所无法相比的。很多器材也都是我以前从未见过的，当时从心里觉得世嘉是间了不起的公司。比如，在开发《世嘉拉力》时，为了让全体工作人员有共同的感觉，不光是设计人员，就连程序员都一起去了美国和欧洲进行实地考察。

——当时各公司在基板的竞争上非常激烈吧？

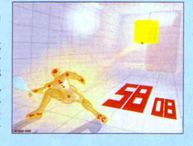
佐佐木■KONAMI推出COBRA基板时，我受到了很大的振动。COBRA基板演算的DEMO在当时来讲非常出色，我作为开发人员也期待COBRA基板的实际应用。不过我们的MODEL3也是一块优越的基板。MODEL2虽然从94年到97年一直沿用了3年，但最终还是变成了非常成熟的MODEL3。

世嘉-ROSSO的目标 保护大型筐体之道

——如今的时代，很多公司都在放弃开发赛车游戏，世嘉ROSSO是否也面临同样的问题呢？

佐佐木■市场的变化是一个原因，另外赛车游戏除了画面，似乎也很难再有突破了。与其思考如何使赛车游戏得到进化，不如去考虑制作新的东西。到目前为止，我们好不容易积累了各种筐体的开发经验，所以还是想制作只有在游戏厅才能体验的游戏。

——世嘉ROSSO对大型筐体非常执着吧？



佐佐木■以前的很多大型筐体，在当时都是一种全新的挑战。街机游戏，不继续进行创新性的开发是不行的。世嘉下属的其他公司已经推出了《DERBY OWNERS CLUB》和《VR战士4》，其中的卡片系统也不失为成功的尝试。世嘉ROSSO希望可以进行硬件和各种器械的研究，这样的工作对我来说是充满魅力的。想实现自己梦想，就要选择实现可能性较高的公司。无论做什么，既要有企划，又要有可以实现的环境。目前本公司还远远达不到这种环境要求，这也是我们今后努力的方向。

SEGA ROSSO（1996-2001）ALL ARCADE GAME LIST

年份	游戏
1996	《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》
1998	《SEGA RALLY 2》
1998	《STAR WARS TRILOGY ARCADE》
2000	《STAR WARS RACER ARCADE》
2001	《COSMICSMASH》
2001	《EA SPORTS NASCAR ARCADE》

大型筐体总结(85-01)

游戏的发展一直存在着一个方向性，那就是"追求更真实的表现"。所谓的大型筐体就是最大限度追求体感配合画面所实现的更真实的娱乐。大型筐体的历史其实就是街机的历史，关于世嘉在这个历史中的功绩，请在下文中寻找答案。

机车竞速类型

世嘉体感游戏的原点应该是1985年的《HANG ON》，而体感游戏的代表则是"机车竞速"类型的大型筐体。世嘉正是从这个时期开始确立了机车竞速类型筐体的发展方向。此类型的特点是：操纵台与真实机车非常相似，在享受速度极限的同时，对玩家的驾驶感觉和体能也是一种考验。


HANG ON (1985年)
值得纪念的体感游戏系列的出发点。


ENDURO RACER (1986年)
通过抬车把可以控制游戏中机车进行高跳。


MANX TT (1995年)
通过左右动作可以对攻击游戏中的对手。


HARLEY DAVIDSON & LA RIDERS (1990年)
操作台与真车相仿，带有体感刹车装置。

驾驶竞速类型

世嘉带有方向盘式操纵的筐体，第一作应为1976年的《ROAD RACE》。第一款可以乘坐的筐体应为1979年的《MONACO GP》。而作为比较成熟的驾驶型大型筐体的第一作，是1986年的《OUT RUN》。随着3D多边形技术的进步，世嘉不断推出各种驾驶竞技游戏，也确立了世嘉在这个领域中的重要地位。


RAD MOBILE (1991年)
外型与实车非常相似，左右可动，没有变速比较遗憾。


DAYTONA USA (1994年)
第一次使用50英寸的大屏幕，装备变速器。


SEGA RALLY 2 (1998年)
实现前后倾斜和加减速，装备手动刹车。


F335 CHALLENGE (1999年)
完全根据实车数据制作最高的模拟驾驶感。

3D射击类型

本篇特别策划将3D视点中带有射击要素的移动可能的作品，统称为3D射击类型。所以这类大型筐体又分为空战、宇宙战、海战等多种类型。世嘉的第一款3D射击类型应该是82年的《SUBROC 3D》，2000年的《SEGA STRIKE FIGHTER》,更是把3D射击类大型筐体推向了一个难以逾越的高峰。


GALAXY FORCE (1988年)
体感游戏的代表作品一次三百日元。


G-LOC (1990年)
少见的早期宇宙3D射击类大型筐体。


AFTER BURNER (1987年)
实现模拟3D表现的经典体感类大型筐体。


SEGA STRIKE FIGHTER (2000年)
实现超高真实度的飞行射击类经典。

世嘉大型筐体类游戏的演变

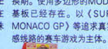
1985～1991 大型筐体最盛期

成功大作陆续登场的黄金时期。《HANG ON》、《SPACE HARRIER》、等名作都出在这个时期。其中，以追求特殊感觉著称的是这台R-360。


R-360

1992～1995 大型筐体摸索期

为了追求真实体感的开发转换期。使用多边形的MODEL1基板已经存在。以《SUPER MONACO GP》等追求真实体感线路的赛车游戏为主体。



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

1996～2001 追求细节的时代

作为王道的赛车游戏进入追求细节的时代。同时，3D基板的发展，使游戏制作范围在逐渐扩大。各种新类型的游戏在这个时期大量登场。


某形街机
某形街机

特殊类型筐体

在世嘉的各种大型筐体作品中，也存在着很多无法划分类型的作品。大多数都是一些融合型的游戏，比如看似体育游戏的《TOP SKATER》，但实际操作后感觉又不算是体育竞技游戏。我们将这些无法分类的大型筐体统称为特殊类型。出现作品多样化的现象，主要是因为多边形贴图技术成为MODEL2基板出现后的新表现手法。这种技术的发展，满足了游戏对真实性的追求。不仅限于世嘉，其他公司也是一样，游戏开发人员变得更容易实现自己的想法。音乐游戏、赛马游戏、与宠物散步的游戏……等等，游戏的多样性让人吃惊。这种现象的出现应该是从上世纪90年代后期开始，街机厅中最有代表性的，应该算是1996年TAITO公司的《电车GO！》，以及1997年KONAMI公司的《BEATMANIA》和《D.D.R.》。世嘉虽然转型晚了一点，但后来的成果依然引人注目。特别是1999年推出的多人联机大型筐体《DERBY OWNERS CLUB》和2004年的《三国志大战》。游戏中采用新颖的卡片系统，拥有大量的固定玩家，使世嘉在这个领域中后来居上。



TOP SKATER (1997年)
用脚操纵的控制台格外引人注目。


MAGICAL TRUCK ADVENTURE (1998年)
采用独特操作台可以两人同时游戏的新式筐体。


DERBY OWNERS CLUB (1999年)
花费500日元只能玩一定时间的高价赛马育成模拟游戏。


SAMBA DE AMIGO (2000年)
听着桑巴乐曲的世嘉体感型音乐游戏的代表。


STAR WARS RACER ARCADE (2000年)
根据电影改编的拥有独特操纵方式的体感游戏。


CRACKIN'DJ (2000年)
使用接近真实的DJ操作台演奏乐曲的DJ音乐体感游戏。

SHAKKA TO TAMBOURINE (2001年)
以特殊的操纵方式实现用手鼓演奏出当时的流行音乐。


AIR TRIX (2001年)
与「TOP SKATER」同类型的游戏。


INUNOOSANPO (2001年)
手握绳索模拟牵狗散步的新型体感游戏。

武器射击类型

世嘉推出的第一款大型武器射击筐体是1975年的《BULLET MARK》，而且本作也可以说是世嘉大型筐体的元祖。到了MODEL1基板出现以后，世嘉更是推出了"VIRTUA COP"系列，和"死亡之屋"系列等大量很受欢迎的武器射击筐体。同时，此类筐体一直作为世嘉的主打游戏类型，不停向前发展着。


RAIL CHASE (1991年)
真实地模拟了货车振动的大型筐体。


VIRTUA COP 2 (1995年)
根据3D基板开发的在我国也广为流行的人气射击游戏。


BRAVE FIREFIGHTERS (1999年)
通过振动放水灭火的新型体感游戏。


L.A.MACHINEGUNS (1998年)
操作台武器固定搭载了AI使敌人每次行动都有变化。

体育竞技类型

体育竞技作为街机厅中不可缺少的游戏类型，一直受到全世界玩家的喜爱。从1976年推出体感游戏《HEAVYWEIGHT CHAMP》开始，世嘉在这个领域的成绩一直是让同行羡慕不已。1987年世嘉又推出升级版的同名作，结果成了当时街机厅中最消耗体力的一款体育竞技类大型筐体。

HEAVYWEIGHT CHAMP (1987年)
1976年的同名作品，非常考验玩家的体力。

SPORTS FISHING (1994年)
操纵台采用实物钓竿操纵性良好。


GET BASS (1997年)
模拟性能非常出色，凌驾同类游戏之上。


SKI CHAMP (1986年)
实现手脚并用式操作的超体感式大型筐体。

1999～2001——与家用机互换的NAOMI

NAOMI

流行浪潮随风而逝 街机厅付出的代价

对战格斗游戏和3D多边形给街机业界带来了空前的繁荣。但是进入90年代末期，玩家似乎对现有街机的热情正在减少，依赖着一时的泡沫般人气的街机厅再次陷入新的危机。对战格斗游戏的游戏系统，是经过开发商细致地计算，和周密的计划而进



行展开的，而且已经维持了近10年之久。要想继续保持现有的人气，开发商必须投入更多的努力。其中，必杀技的出现、3人组队等新的游戏系统，就是在摸索中诞生的。

同样，世嘉的MODEL系列基板所开发出的3D多边形游戏，也进入了开发的极限期。关于3D多边形的硬件竞争，到家用机PS2的出现而告一段落。现实迫使专用筐体不得不向各种新类型的游戏领域进行改革，其中具有代表性的是1997年KONAMI的《BEATMANIA》和1998年的《D.D.R.》等音乐游戏。同样值得一提的还有1996年TAITO公司的《电车GO!》。各种新类型游戏的出现，也改变了多年来街机厅一成不变的面貌。

世嘉也在积极进行新类型游戏的开发重组，产生了使用新技术开发的钓鱼体感游戏《GET BASS》。大型筐体一次游戏的费用是200日元，因为单价较高，所以利益也很可观。但是如果出现利用率较低的情况，购买大型筐体的街机厅就会承担一定的风险。相比之下，成本和占地空间较小的普通筐体也许更有市场。

不过新的问题又随之出现，那就是MODEL3基板的高价问题。很多日本地方上的中小型街机厅与大都市中的完全不同，昂贵的MODEL3基板对于以普通筐体为主的中小型街机厅来说，投资的风险太大。可是基板开发商并没有意识到这个问题，结果造成了中小型街机厅一时的急速减少。这种现象也直接影响到普通筐体的销量，使开发商无法回收开发成本，整个街机业界进入恶性循环的怪圈。

出现在这个时期的典型街机代表作，是MODEL3后期的通信动作游戏《SPIKEOUT》(1998)。虽然从游戏性来讲，继承了传统动作游戏的诸多乐趣，而且游戏时间较长，所以得出了预想利用率很高的结论。本来《SPIKEOUT》应该会成为中小型街机厅中很有前途的一款游戏，却因为使用了高价的MODEL3基板，而迟迟得不到普及。在这种严峻的形势下，终于导致很多开发厂商倒闭，或者缩小街机开发部门。世嘉是街机业界的王者，不可能屈服于这种危机，随即推出了廉价的可以与家用机DC实现互换的NAOMI基板。通过这项举措可以看出：世嘉放弃了一贯追求最先端硬件的道路，在发展方向上正在实行一种转折。

各社缩小街机部门 世嘉改革后的成效

NAOMI基板的良好性能使很多第三方软件商加入了NAOMI游戏的开发。其中，CAPCOM公司宣布将在NAMONI上推出人气对战格斗系列的最新作，在当时对NAOMI的普及做出了很大的贡献。就这样没过几年，NAOMI基板就一跃成为街机业界的标准基板。与此同时，世嘉继续在普通筐体上投入资本，开发了包括问答、益





智等全新类型的各种游戏。其中1999年的网球游戏《POWER SMASH》成为了当时具有代表性的成功作品。结果，世嘉又一次凭借强大的实力，巩固了其在街机业界不可动摇的王者地位。

世嘉借着改革步伐的加快，将街机与家用机的部门进行了一定的统一。同时，在公司内部进行了各开发部门分离成子公司的改革。这样就使得原有各开发部分在一定程度上独立工作、各自承担责任，从而提高了开发的效率。在游戏内容上，世嘉抛弃了传统的“3分钟1次游戏”的概念，认真研究新的游戏形态。游戏内容的转折之作是1999年推出的多人联机大型筐体《DERBY OWNERS CLUB》，由于通过卡片可以实现对游戏数据的保存，因此获得了很多固定玩家。

2001年，NAOMI2诞生，《VR战士4》随之登场。“VR战士”系列的最新作，一直是广大街机玩家非常期待的作品。游戏的高度平衡，使玩家能体验到对战格斗游戏3D化的真正乐趣。而且在游戏中同样采用了卡片系统，通过手机可以连接VF.NET也是一项新的创举。《VR战士4》在回归游戏乐趣原点的同时，加入了新的要素，对街机的发展来说具有非凡的意义。

INTERVIEW矢木博 硬件与软件必须同舟共济

创世之初特殊产物 大型筐体专用硬件

——请谈谈视频游戏刚刚诞生时的硬件。

矢木■当时的硬件被称作TTL（TRANSISTOR TRANSISTOR LOGIC），意思是由晶体管构成的逻辑。现在也许无法想象，但当时的主流硬件几乎都不使用CPU。后来佐藤（佐藤秀树）社长设计了SYSTEM Ⅰ基板，我于1983年进入世嘉，随即进行基板改良，并开发了SYSTEM Ⅱ基板。

——以前所说的CUSTOM基板就是专用基板的意思吧？

矢木■专用基板进化之后，就是系统（SYSTEM系列）基板。从SYSTEM Ⅱ开始到SYSTEM16、SYSTEM18、24等等。但是通过基板来对可动筐体实现控制，还是有很多阻力，用旧的JAMMA（相对于现在



的JVS规格，对古老规格基板的通称）就根本不可能实现。所以又出现了进化的X基板和Y基板。不过也造成非法复制基板的横行，在国外我就曾经亲眼看到过这种情况。所以，必须考虑对策，于是在短时间内开发了种类很多的CUSTOM-IC，主要考虑到想要复制所有的IC并不是件容易的事情。铃木裕先生在2D到3D的转换时期，为了实现在2D基板上模拟3D表现，曾使用了实际距离计算和描画等手段。而且基本的演算部分和多边形基板几乎没有区别。

——在多边形基板MODEL1出现以前，就进行了3D的计算吗？

矢木■是的。在画面深处的物体表现上，比如《AFTER BURNER》中火箭飞行时，就是在2D基板上进行了实际的3D演算。

——后来3D基板就出现了吧。

矢木■是的。和SYSTEM MULTI32同时开发的就是MODEL1。MODEL1每秒钟可以演算18万个多边形，和现在的几千万甚至上亿多边形的基板比起来，好像是玩具一样（笑）。MODEL1是世嘉独自开发的基板，MODEL2是和GE公司合作开发的。3D演算部分在MODEL1的基础上，实现了新的贴图机能，在多边形演算上与MODEL1一样还是每秒18万。

硬件开发基本原则 配合软件进行开发

——硬件的开发一般需要多长的时间？

矢木■基本上是1年至3年左右，如果在什么基础都没有的情况下，开发时间就会很长。比如虽然有家用机DC的IC芯片，但是NAOMI的开发时间仍然很长。从NAOMI1到NAOMI2，因为是同一系列的更替，所以开发时间较短。即便如此，从开始开发到交付使用，最低也要花上1年。特别是MODEL1的开发时间，印象当中特别的长。主要是因为当时技术不成熟，所以遇到了很多的困难。

——硬件的开发好像一直都在进行吧？

矢木■是的。比如MODEL2在使用的时候，MODEL3已经开始开发。因为存在着不同的开发队伍，具体队伍的数量和人数，是企业的秘密（笑）。

——除了NAOMI，以前是否也存在互换型基板呢？

矢木■SS的时候，ST-V就是互换型的，应该是这方面的代表。不过SS和街机相比，实际表现效果的差距还是很大。后来NAOMI的出现，终于使情况有所改变。现在PS2是每秒6600万多边形，XBOX是1亿2500万，GC是1200万。不过游戏加入各种效果后，绝对不可能演算那么多的多边形。比如当初PS号称可以每秒演算100万个多边形，这与MODEL3的性能数据一样。其实实际效果大家都有目共睹，PS的大部分游戏也就十几万多边形而已。因为加入各种效果后的演算数量和基本演算数量是两个不同的概念。不过，追求各种数字的指标一直是我们硬件开发人员的工作。

——硬件开发人员和软件开发人员是一种什么关系呢？

矢木■虽然我们在开发硬件时，与软件开发人员是分离工作的。但是，我们会不断与软件开发人员进行接触，根据不同的要求来决定硬件的开发方向。出现问题，基本上也是大家一起解决。我们互相之间都会以市场为主，适当进行一定的妥协。原则上我们是为软件开发创造条件，但考虑到成本等诸多因素，我们的硬件人员也不是所有的要求都会接受。总之，为了能开发出能够派上用场的硬件，就必须认真协调平衡各种因素间的矛盾，否则开发不出成功的硬件，就是我们的失职。



矢木博

世嘉股份公司硬件开发部部长。1983年进入世嘉，所属于第二研究开发部。曾将世嘉股份公司董事长佐藤秀树设计的SYSTEM Ⅰ基板进行改良，设计出SYSTEM Ⅱ基板。曾担任世嘉掌机GAME GEAR的本体开发。除负责各种基板的设计、硬件的开发以外，还参与设计游戏的系统。

LINDBERGH

揭开次世代街机游戏世界面纱的世嘉LINDBERGH（リンドバーグ）



见识一下支撑世嘉的骨干力量"硬件+软件开发力"的底力吧！

作为在日本国内排得上前几名的软件厂商，世嘉其实一直是本着"硬件与软件的设计、开发两者都要抓，缺一不可"的方针的，同时是世界上最大规模的街机电视游戏厂商。一直以来支持这个巨人的，正是世嘉那些亲手制造的无数"通用街机基板"。古老的SYSTEM16已经被很多老玩家所熟知，而采用趋向于表现3DCG的，搭载了著名的《VR战士》的MODEL1登场后更是达到了一个当时前所未有的高度。世嘉近年来着手把街机基板逐渐发展为统一规格的业务通用CG基板，这位巨人的动作牵引着整个街机业界的发展动向。根据这次全新的LINDBERGH，世嘉AM实现了进化！

世嘉最新基板硬件性能解读

CPU为Intel Pentium4处理器，主频3.0Ghz，内嵌了1 Mb的L2缓存（二级缓存），外频800MHz。由于基板并非计算机，目前流行的双核架构处理器并不能对主要处理单一任务的街机基板产生多大的帮助。成熟的P4系列应该能够胜任基板核心的任务，唯一值得担心的是P4系列恐怖的发热量。

Nvidia的显示卡使用了基于GDDR3规格256bit的256MB显存，支持Vertex Shader（顶点着色引擎）3.0与Pixel Shader（像素着色引擎）3.0技术。虽然没有公布具体的型号，不过从规格特性上看应该是GeForce6800系列。Nvidia与ATI一直是显卡双雄，自从Nvidia的GeForce 6和7系列推出以来，优异的效果和出色的性价比使Nvidia将对手逐渐抛在了身后。基板采用的6系列中高端产品6800正是确保那神奇画面的第一功臣。

内存采用了PC3200规格的两组容量512MB形成了双通道1GB容量，PC3200等同于俗称的DDR400，相比较全新的DDR II技术，DDR内存在确保速度的同时可以有效减少高延迟时间对整体速度的拖累，算是比较稳妥的选择。基板搭载了特制3D音效处理器，最大发声数64，支持杜比5.1立体音效，效果出色。网络方面的千兆自适应网络，以及业务专用的JVS I/O接口使系统组建更为便利。输入输出方面支持四组USB2.0连接口以及传统串口，加上软件支持的DVD，使基板基本没有了后顾之忧。

整体来看LINDBERGH与其说它是街机机板，不如说更像台计算机，而且搭载的零组件其实也不算太高档，目前很多高档计算机的配备都比LINDBERGH还好。但是因为这是针对游戏「最佳化」设计的硬件，不需要像计算机一样耗费太多资源在操作系统和系统资源上，专注在游戏上运算的效果，反而呈现更惊人的视觉表现。比如说NAOMI2基板如果按照计算机的配置标准的话大概是2000年左右的水准，但如果想要在计算机上完美运行VR战士4，用现在的计算机都可能在某些方面出现困难。

世嘉AM最新业务用CG基板登场 能实现次世代街机游戏全新体验

LINDBERGH（リンドバーグ）软硬件规格	
CPU	・支持HT（超线程）技术的英特尔奔腾4处理器，主频3GHz
内存	DDR SD-RAM PC3200 512MB×2（双通道），184pin
显卡	・搭载了NVIDIA制造的图形处理核心 ・使用了基于GDDR3规格256bit的256MB显存 ・支持Vertex Shader 3.0与Pixel Shader 3.0 ・不论是同一画面或是不同画面的状态皆可以实现双画面显示（解像度均可单独设定）
音效	・板载3D声音合成器芯片 ・最大发声数为64音 ・支持5.1声道输出
I/O	・视频：模拟输出 D-Sub15pin接口 模拟/数字输出 DVI-I接口 ・音频：激光输出（SP-DIF） 5.1声道（前置2声道使用了RCA接口） ・网络:板载10/100/1000自适应BASE-TX规格网络接口 ・业务用游戏输入输出：JVS I/O接口 ・串口：2ch（其中1ch可以在232C与422间切换） ・USB：USB 2.0×4
其他	・业务用安全防火墙机能 ・应用程序供给：DVD ・对应ALL.Net通信机能的标准连接向导

活用长年的技术积累 沉淀组成次世代的AM

——首先给大家介绍一下LINDBERGH诞生的原委吧。近年来世嘉AM业务用的CG基板比如说NAOMI对应着DC、TRIFORCE对应NGC、Chihiro对应Xbox，是不是说近年来的基板都以家庭用平台作为自己的基础么？

石川■LINDBERGH的企划是在2004年的1月开始的。作为世嘉的原创基板HIKARU的后继基板，原本最初的想法是以PC作为终端、世嘉原创其图像处理效果芯片。由于在家庭用控制台终端的程序库上面开始开发和环境整备异常的简单，所以如果有PC终端的话就完全可以不用考虑硬件平台的差异或者等待专业硬件到来直接进行软件的开发，通用面板接口与CG面板的追加也能在一种最为安定的状态下进行。但是，说基板是一台PC终端的话就不得不考虑其中的零配件消耗品问题。如果今后基板中某种零配件停产或是断货，到了那时候再进行整个基板的全面调整的话工作就会变成难以想象的复杂与耗时。所以为了保证LINDBERGH的配件能够长期供应，使用了许多在服务器上面使用的接入装置。在配件的选择、材料的供给以及整个系统所占空间的缩小整合方面花费了大量的时间。

——那么基板与通常的PC系统有哪些不同的地方呢？

森■在我们的部署内，比起外部封装，考虑的更多的是"组建一台不论何时切断电源都不会受到损坏的稳定系统"这个环节。大家可能知道，普通的PC系统如果不进行正确关机的话HDD（硬盘驱动器）和操作系统的部分有可能遭到损坏，而街机游戏的基板绝对不能允许这样的故障和安全隐患存在。虽然使用UPS（无停电不间断电源装置)的厂家也有不少，但是对于世嘉的街机来说，出于装置的耐久性和其他方面的考虑，还是希望基板保持到什么都不考虑就能直接切断电源但是不会引起损坏的状态。另外，把基板设计成为一台在恶劣的环境下也不会损坏的PC也是极为重要的。

——没有像您所说的那么坚固的PC吧？

森■是的没有，这次我们对于机箱内部的空气流动与共振状态也做出了彻底的对策。对于耐久性最成问题的硬盘系统，我们采用了用靠垫包围其接触外部的部分并加上螺丝固定，在细微的部分我们十分注意。

——LINDBERGH的性能有哪些特长？与历届的CG基板相比有哪些不同呢？

森■在图像处理方面是敝社同类产品的6倍以上，拥有双画面同时输出功能，声音表现能力大概与5.1声道的声卡的表现在伯仲之间。当初基板内CPU性能低下的时候为了严守每秒60帧，与软件方面对话的磨合工作做得十分充分。并且在网络方面也作出了大幅度的进步，为了避免每台LINDBERGH终端性能满载时候对服务器负荷造成影响，采用了分别向部分终端输送部分程序以达到避开数据传输高峰的目的。

↑基板背后输入输出接口一应俱全。

——整个基板的系统被装在机箱内部，这个筐体的设计也是原创的吗？

森■世嘉在MODEL3的时代为止一直没有筐体与基板一体化的套装来进行销售，销售的全部都是被单独剥离出来没有机箱的基板。但是到了NAOMI的时代由于实行了通用3DCG基板标准所以机箱终于被重视起来，作为"必须提供给客户的很重要的部件"成为一大卖点，在这一回LINDBERGH的机箱采用了外观很有高级感的设计，而内部结构与散热也花费了我们很大的心思。

山下■以PC的规格开始研发，为了达到制定目标时候预想的机能，确实耗费了大家很多的精力。为了防止金属板的弯曲，考虑了装上边角、在内部再装上一层金属板等等办法。最后外部封装的机箱最终形态就像你们所看到的，上下面板变成了一个对称的正方形。顺便值得一提的是，LINDBERGH外部机箱的主色调使用的黄色，与所属世嘉的机





世嘉 AM制品开发统括部
硬件研究开发部 部长
石川 雅美
担当LINDBERGH的设计与开发。参与设计过历代世嘉硬件的许多部分

世嘉AM制品开发统括部
机电研究开发部 系统设计课
森 透
担当LINDBERGH的外部封装，以及通用筐体的企划负责人。

世嘉AM制品开发统括部
机电研究开发部 企划设计课
山下 辛治
担当LINDBERGH通用筐体的企划、设计与最终设计负责人。



业界最强基板打造出无与伦比的街机游戏

电研究开发部的工作人员们所穿的作业服是一致的。

面向次世代街机游戏对手竟然是历代筐体？

——现在想询问一下LINDBERGH的专用筐体，被称为新一代通用筐体的情况。

森■从概念上来说，“准备一款能够充分活用LINDBERGH性能的通用筐体”，而且同时必须具备高解像度画面就是上面授予我们



↑使用了NVIDIA高端产品 GeForce6800。

最大的任务。话还要从2002年发表Chihiro时候说起，那时候CG基板的解像度刚刚超过了VGA（640x480）水平，开始逐渐采用XGA（1024x768）级别的显示设备用在街机筐体中，从技术方面来说表现出以往从未达到过的效果。而时至今日，世嘉的通用筐体仍然在使用着29英寸的CRT（阴极射线管，即传统显示器）显示器。即使我们找遍全球都没有发现哪里有合适的29英寸以上尺寸、高解像度CRT显示器，而且因为残像问题（关系到液晶显示设备技术指标之一，具体表现为响应时间，数字越大残像问题越严重）所以当时感觉在街机使用液晶显示设备还为时尚早。由于近年来液晶显示设备的技术突飞猛进，终于出现了能够匹敌CRT的高性能液晶面板（CRT在色彩表现力方面理论上是无限的，不论液晶使用什么面板仍然与前者存在差距）。也正因为此，这次的通用筐体首次决定选用宽屏的WXGA广角液晶（1280x738），在视觉效果上应该会有很大突破。作为世嘉，希望今后正式推出LINDBERGH后连摆放它的场所都能随着它的到来焕然一新。可以说，这款通用筐体登场的时候就是许多传统意义东西的转换期。

——由于画面实现了宽屏广角化，通用筐体的外形设计也都会随之改变吧。

山下■使用液晶面板可以使游戏筐体全面变薄，应该可以实现比目前通用筐体更为出色的设计方案。考虑到当今时代性的设计特点，特别制作出一款着重于空间感的筐体。反观现在的通用筐体，在体形与保养性上面考虑，确实存在许多不合理的设计。由于LINDBERGH使用了最为高级的基板以及显示器，只要看到筐体外形就能很容易地感到高级感。下面说一些我个人的感觉，世嘉历代的通用筐体都是持续使用着白色基调，所以这一次的筐体特别使用了一看就能感觉到质感的黑色基调设计，给熟悉世嘉筐体的玩家们很新鲜的感觉。与桌面式筐体作为街机主流的十年前相比，近几年街机游戏厅变成了明亮清洁的环境，特别是在最近，街机店铺逐渐变成了气氛洒脱、照明充足、美丽优雅的空间。玩家在这样的场所，站在筐体的旁边如果很容易就能感到“当看到它的时候游戏画面特别醒目”这样的感觉的话那就太好了。从概念上面来讲，我们想制作出一款让游戏画面仿佛浮现在玩家面前的筐体，只要有这样感觉的话筐体的设计就十分成功。但是作为世嘉公司的老筐体，不论是摇杆的高度、角度的位置一点点都不能改变，这被我们称为“神的尺寸”。就是说，只要把现在的屏幕位置升高2cm玩家就会感觉到不适应，而如果把摇杆的角度倾斜出1度的话出招就会变得比以前费力。但是，与CRT不同的广角液晶显示器是纯平的，如果直接就把它原封不动放在原来画面的位置上去，势必造成摇杆与显示屏过于接近导致视觉很容易出现疲劳。究竟进行怎么样的调整才能让更多的使用者没有不适的感觉、用最为轻松的状态好好进行游戏呢？我们在不断错误中反复进行细微修改，最终决定的状态其实跟最初的位置相当的接近。



——今后，目前使用的所有旧式筐体都将换为最新的通用筐体吗？

森■广角画面的通用筐体将在数年间内服务广大玩家。但是出于街机店铺经营者们情况的考虑，在很长一段时间内估计通用筐体仍然会保持一种新老共存的状态。新的通用筐体使用了通用部件的话就能在卧式/立式筐体中自由变更。今后发布的通用筐体的设计可以做到世界观的统一，如果大量使用新筐体在店铺里面的话，能使整个店铺的气氛进一步提升档次。

——在最后，用常年参与业务用游戏基板设计的几位设计者的独到眼光分析一下，今后世嘉的街机游戏会进化成怎么一个样子呢？

森■最早的CG基板，从单色的多边形开始，文本、效果……等等等等许多，每个时代都有自己的主题不是嘛？关于图像效果的表现，总有一个标准大家想着要是超过它就好了。将来连家庭都会全部转换为HD(高清)电视，解像度上了一个大台阶。街机筐体不提高自身的性能是无法生存的，根据时代的需要以及环境来决定硬件的形式才是正确的思路。在下一个时代会进一步强化网络，或许会出现10GB的网络环境。再往前说的话具体情况目前谁都不清楚，



我们坚持开发的世嘉硬件研究部肯定也会不断研究、检讨逐步前进的。

石川■今后我们也会坚持研究开发在家庭中体验不到的，只能在街机规格产品中才能够见到的独特东西。在现在这一个从硬件规格上讲，家用机与街机非常接近、完全能够玩到同等水平游戏的时代，必须给玩家们带来“果然还是将100日元投入到豪华的设备中”这样一种感觉，制造出让街机使用者们有充分满足感的设备出来。这回推出的LINDBERGH，我想它应该具备能达到这样要求的性能表现力。如果能够尽快提供包括网络在内的软件环境，软件队伍们能做出各种各样出色的企划的话，那简直太值得感谢了。

山下■今后硬件与软件开发部门通过不断彼此协助合作，通过世嘉全公司的力量一定可以使街机游戏店铺再一次盛况空前！我们机电研究开发部也一定会努力的，请大家一定要支持我们世嘉AM组呀！

写在最后的话

留下当时感到的那份真实兴奋感觉

世嘉真的是一个发布了相当多作品、挑战了各种各样新事物的游戏厂商。硬件部分的技术一直走在时代的最前端，软件方面也始终制作着各式各样的游戏种类适应众口难调的大众玩家。在街机店铺、游戏中心和JOYPOLIS中对于娱乐设施的推广更加功不可没。

为了收集这些情报并能够进行汇总，我们需要非常多的资料以及数据。在翻阅众多古老的游戏杂志和游戏书籍时总是情不自禁地被那个时候的气氛吸引直到流连忘返，而查阅记录多年动荡的游戏业界文字资料时总能找到贵重的情报与意想不到的发现。但即使是这样，想要完完全全把过去那种气氛、那份感觉、那些感动带到2006年，我却发现是那样的难。

挖掘出非常古老的基板来进行怀旧游戏，虽然有其独特的意义在里面，但是这与在当年进行实时游戏有着非常大的差别。就算是多么高深先进的技术也会随着时间流逝科技进步逐渐变为老古董，如果我们不能把那个时代的气氛表达出来给大家、不能把那些时刻的感动传达给大家，只是单纯翻翻旧账的话，恐怕什么意义也没有了。

不管怎么说，当我们在实际的街机店铺里，将游戏币投入到街机中开始游戏时带给我们的那种感觉，与单纯坐在自家电脑或是游戏机前游戏是完全不同的两种感受。这，如果是喜欢街机游戏的人不管是谁都能够感觉到的，非常独特的一种感受。

谈起电子游戏的历史、谈起那个时代的感觉，不同的人的感觉也都各式各样，恐怕用一种文字是很难将大家的感受全部包含进去的。即使我们知道存在这样那样种种问题但仍然尝试着将过去的一点一滴统统收集起来，想想可真是一件非常困难的工作。

“未来”与“过去”，可能很多人都认为“未来”代表着不确定，是非常含糊的东西，而关于“过去”估计都会认为是已经确定了的东西吧。但是“过去”真的是那么确定、那么不变的东西吗？当年给我们那样真实与狂热感受的大型体感游戏，在今天回首时却感觉到当年那份感受逐渐变得细微而遥远，那么的苍白无力。而在我们正式开始调查这份历史时，看到那些少得可怜的资料不禁愕然了。无数的系列作品已经被废弃到根本不可能再复原的程度，“如果这些东西早一点被人们重视的话……”类似这种想法在我们整理资料过程中出现不是一次两次了。

纪念我们曾经的那些珍贵记忆。

当然，如果不从现在开始努力的话，可能这些东西真的会完全消失的。要想使这些珍贵的记忆全部留下来似乎接近不可能，但是就算是能够共享给其他人那么一点点的感受，这份努力我想就不是白费。

这篇文字，如果能够帮助大家唤醒那么一丁点记忆的话，我们就会感觉到非常幸福。



闯关族的家·下一站的精彩

第一百八十九回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

桃子

这期的家会有一个变化——你翻到下一页就能看到，叶子把我们的画师也拉到手札里来了。反正一直也都有读者说让画师写点儿手记之类的东西，再加上我一时心血来潮，就把他抓来了。其实最主要的原因是，他说你们怎么有些小编手札总交得很晚啊？我说这个也不好写啊，要情真意切，要有感而发，要言简意赅，要形象生动……有的人憋了半天都写不出一句话，比写特别策划还痛苦呢；不过这也说明人家很认真吗。

画师说切，要我写一会儿就搞定了，于是我立即顺杆儿爬：好啊好啊，那你也来写一个吧！

就是这样，他这一写，就写了一天。看来表达自己的生活对谁来说都是一件复杂的事。

所谓火腿其实就是画师的笔名，一些老读者肯定知道，不得不说这个名字很形象。

苹果

不过既然提到了拖欠手札的问题，叶子在这里就要严正地说一下了。现在每期总有些同学不听话，拖拖拉拉哼哼唧唧地交不出来，任凭我怎么催都好似一块滚刀肉。哼，往大了说，你知道这叫什么吗，这叫抗旨！女王这是有涵养、有气度，不然早就叫人把你拖出去秋后撞墙。要是往小了说……往小了说……现在拖欠农民工工资的问题都在积极解决中，难道我被拖欠手札的事就没人管吗？！叶子的待遇和地位不至于那么差吧？以前魔王在手札里说我那种强势形象根本就是虚构、虚构！

老猫不发威，当我是病老虎是吧？好，这期本女王就要采取铁腕措施——这次有两个家伙手札就交晚了，想让画师正常配图是别想了，直接大刑伺候，以后再有此种情况一律照此办理。行刑情况欢迎家里诸位前去观摩。

西瓜&梨

这个夏天很不让人安生，台风接二连三地来，有的地方狂下大雨，而有的地方却旱得可以。听说重庆地区的高温状况就相当严重，大家要保重，多饮用一些水以保证身体内部的平衡。

在外面走很热的时候不要急于用凉水冲身子，那样一时感觉是凉快了，但其实毛孔和毛细血管都会因突然受激而关闭或收缩，很不利于内循环和皮肤的呼吸。另外啊，天气热到高于体温的时候，打赤膊其实是没有帮助的，反而不利于身体机能对自我的保护。所以尤其是在外面，男士们记得不要采取这种既有碍观瞻又对自身无甚意义的行为。

说了很多，我觉得自己越来越像管家婆了。

真实的谎言

NEW

火腿

●这期画手札配图时听说荐菜同学和大怪同学迟迟不交，便随口说了一句：“如果是我一会儿就写完了。”结果落下话柄被某女抓来写手札……

●近日来每天早上都去附近的操场跑步，精神状态好了很多，长期在电脑前工作积累的肩膀痛也好了许多，但说到每天都跑3200米这一点上似乎没有一个人相信。目前已经和老婆大人打了赌了，如果赢的话每周零花钱将会由100元调整至150元，现在考虑的是要不要找一个公证人以备万全……

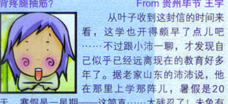
●这个夏天死在我手里的蚊子已经突破一百，特此庆贺一下！

叶子说：画师手记初登场！大家鼓掌，不过话说这手记似乎跟作画方面的经历一点儿关系也没有……你说自己每天跑3000多米，这话我也不信，但不信归不信，公证人还是可以当的，先交50元公证费来。

“如果看电软需要什么理由，一万个都不够！”

——北京 张易雄

VOICE 中考结束了，也考上了自己向往的重点高中，但刚开学就搞摸底考试，中考似乎白考了……这几天我们正在军训，教官要求相当严格，我们也相当……痛苦，不知叶子当年军训时是否也腰酸背疼腿抽筋？　From 贵州毕节 王宇



从叶子收到这封信的时间来看，这学也开得颇早了点儿吧……不过跟小沛一聊，才发现自己似乎已经远离现在的教育好多年了。据老家山东的沛沛说，他在那里上学那阵儿，暑假是20天，寒假是一星期——这简直……太残忍了！未免有点儿太折磨人了吧。而且叶子估计，现在的压力恐怕是只会升不会降吧，同学们辛苦了。

你竟然提我的伤心事！军训……我当初因为这个中过暑哎。教官前面正训话呢，我那边就倒下了，感觉就好像是他的话使我昏厥了，十分不给人家面子。叶子现在唯一可以自我安慰的就是，据事后同学跟我说，我当时倒下的姿势很优雅……嗯，很优雅……

不过这也是高中时候的事了，叶子在大学可耻地接受了资本主义的教育模式，所以也就没有什么军训了。此外还有很多同学们都经历过的酸甜苦辣，叶子也都错过了，虽然也可以说我在其它方面有收获吧，但多少是一种遗憾。

VOICE 最近的插图太不搞笑了，不会是换人了吧！希望各位能发挥你们的搞笑才能，看闯家就是想乐嘛，减少点儿诉苦状吧。　From 天津 刘斌

怎么会，华尧画得好好儿的怎么就联想到换人上去了。不过你若是对一些插图不太满意，在一定程度上也请理解，那么多画从构思到创作是很费精力的；再说画师除了作画之外，当然自己也有别的事情要处理，他又不是一台制图印刷机，所以有时赶上了状态低谷或者灵感断档也是难免的。杂志的档期不等人，有时只能以时间为第一了。

家的努力方向是令人快乐。搞笑我们会尽量发挥，但一旦跨过界限就变成恶俗了，所以这个“度”很需要思量把握，不是越多越好的。叶子对这种东西比较敏感，好比在电视上不慎看到那些手法拙劣的小品或相声或情景“喜剧”的时候，我都忍不住有以头撞墙的冲动——怎么可以白痴到这个地步？怎么还好意思让别人知道自己已经白痴到了这个地步？所以在家里的文字，很多时候我是宁可谨慎一点儿的。

所谓“诉苦”也是一些读者真实心情的反应，叶子不想加以要求和约束。不过你说的也很有道理，我还是要尽力照顾到更多人的口味和情绪，以后家里各种来信和回复的基调，叶子会努力进一步调整的。

“高手都别藏起来！”

——广东佛山 区伟杰

VOICE 叶子姐一般什么时候上论坛呀，我真没看到过你。　From 安徽庐江 贾朕骏

其实我倒是想问，贾同学都什么时候上论坛啊……我上班时间一般都会挂在论坛里的，不过当然不可能一整天都在那里陪大家说话吧，编辑的钱不是这么容易挣的呀……我又不是网管。但其实呢，杂志讨论区的很多帖子叶子都有回应的，所以大家对电软有什么建议或看法的话，也可以到论坛里去说哦。

夏天既然来了，秋天还会远吗



著子

●八月正中的一场透雨浇散了久久盘踞在北京上空的阴霾，使潮湿闷热的鬼天气得到了不小的改观。蹬车上班的路上，朝阳的光芒从行道树叶片间的空隙直射下来，加上干爽的空气，让人首次找到了一丝“立秋”的感觉。只要再等个把月，让居高不下的气温降一降，就会进入北京最美的季节……我每天到编辑部时也就不再一身透汗了。

●也许是前阵子眼疾“余韵”未消，最近的生活似乎异常规律：为了弥补休息时胡吃海塞造成的肚子不适，晚上吃得很少；为了缓解眼睛疲劳，游戏也不怎么玩；一入夜就早早躺下睡觉。几周下来，竟有些“身轻体健”之感。数日前听说日本著名声优铃置洋孝先生因肺癌去世，心下甚是惋惜。为自己喜爱的配音演员祈求冥福之余，不禁感慨：保护自己的身体实为重任，认真活下去，真人生第一要务也。

叶子说：今年可是闰七月呢，估计这暑气一时半会儿还消退不去，著子可要有充分的心理准备。

“家，让我重新年轻！”

——江苏江阴 吴布恩

VOICE 我今天想批评杂志一下，最近几期怎么老是出错啊？错别字、机种写混了，我们掏钱买杂志是相信你们的，可是我们的想法你们能理解吗？我觉得夸奖对你们来说没什么大用，只会带来骄傲。我们只是想看到一本让人赏心悦目的好杂志，而不是一本让我们挑错的杂志。是不是我们花钱把杂志买到手后，你们的目的就达到了？但是我们看完以后呢，是不是因为没有“售后服务”，就可以出现点儿小错呢？俗话说人无完人，我也能原谅一些小过错，但我的希望是看到更好的杂志——也包括“电击”，可以让我们高兴地准备买下一期！　From 北京 程克俊

敬谢拜领。这番话我们一定会细细思考，用行动回答。



VOICE 叶子姐，本人第一次写回函，但却已支持、关注电软三年。并非我懒，只是我住在新疆，你在北京，这么长的距离……我对中国邮政很没有信心，这边甚至经常因为火车原因连电软都不能按时到这。不如把你的QQ号给我怎样？我们这儿有著名的南门，就同你们的鼓楼差不多，里面的JS可不少哇。还有上次你病了没能给你及时带去问候，也都是因为书到这儿太晚了。这次写是试一试，赶不上家也无所谓，反正有千万同胞也同我一样，更何况我的心天天都在家中。　From 新疆乌鲁木齐 王健

这种担心倒是没必要吧，家里此前可也登过好几封来自新疆的回函呢，我们虽然有距离，却并不遥远。火车呜哇呜哇的几天就到了哦。家没有赶不上的说法，大门随时都为诸位敞开。

我不用QQ了，电子联系方式那么多但人与人之间却越来越隔绝，所以我现在都有飞鸽传书，优雅又具有象征意义。

入乡随俗版生化危机4【激情COSPLAY】



CAST

- 里昂：黄劲华
- 武器商人：黄鑫
- 扳手男：朱宇
- 村民：罗成

十分感谢来自重庆的这几位忠实读者，相当敬业又恶搞的COS。按你们的说法，从筹划到完成，前后共花了一个多月的时间，真是相当辛苦啊，至于还有群众围观，就当锻炼心理素质了吧。个人很欣赏左面这张武器商人的COS，赞。这天气里戴着口罩裹着大衣，苦了你了。

卡哇依达人組

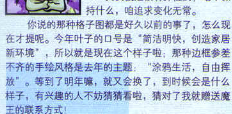
CREATED BY 刘晴

来自四川成都刘晴晴读者的剪纸作品，虽然是寄给大墙画廊的，但叶子实在忍不住，就给抢了过来。这个剪纸真是很传神，相当需要手法和功力呢。谢谢你啦，不知是否有机会教教叶子呢……

VOICE 发现叶子的文字终于完全回归成“自我”状态了，颇为搞笑，希望保持下去啊！

感觉家改版后不如以前随意了，排版很生硬，应该多放些那种边框“参差不齐”的图，效果绝对比“四方脸”好，那样会比较自由点儿。

还有，当初155期家中那个由小编组成的闯家的LOGO感觉很不错，再做一个吧！ From 北京 恽文粟



啊呀，明明是夸奖的话我却看不太懂，郁闷死叶子了。不过到底啥叫“自我状态”呢？我捉摸了半天也想不通，这叫叶子如何保持……其实我是很有弹性的，咱不保持什么，咱追求变化无常。

你说的那种格子图都是好久以前的事了，怎么现在才提呢。今年叶子的口号是“简洁明快，创造家居新环境”，所以就是现在这个样子啦；那种边框参差不齐的手绘风格是去年的主题：“涂鸦生活，自由挥放”。等到了明年嘛，就又会换了，到时候会是什么样子，有兴趣的人不妨猜猜看啦，猜对了我就赠送魔王的联系方式！

当初那个LOGO的确可以说是神来之笔，我们的画师在那一刻一定是脑袋被门框挤了，这才灵感迸发，画出了那么赞的图。PEFFECT一直都很欣赏那个LOGO里小沛摆出的姿势——化身成美人鱼扭动腰肢做日语中的“の”字状，动感十足，猥琐到家——不是到闯关族的家。不过这种东西的创作很需要突发感觉的，可遇而不可强求，只能祈祷华尧同学最近头部再被什么东西撞击一次吧。

VOICE 叶子姐，我觉得187期里，魔王穿着一身黑衣，戴着一副方眼镜，很像《死神BLEACH》里的蓝染哦。我突然有个主意，叫魔王COS蓝染，嘿嘿，一定会有意想不到的事发生哦！好吗叶子姐，大不了做衣服的钱我出啦。 From 重庆 田力

好，当然好，有钱拿的事为什么不好，你先把做衣服的钱给我吧，打扮魔王的事你就不用操心了，我一定会保证他走出去就会发生意想不到的事。

还有，蓝染不是个大反派吗？难道你觉得我们的魔王也不是个好饼？不过还别说，雪飞他显然一向对这种神秘阴沉的角色有好感，好比最近玩过战国BASARA2后，他就不时在我后面笑，就是明智光秀的那种笑声，一边笑还一边叫“好疼，好疼……”当然了，我不是说魔王同学已经精神分裂了，笑是因为他想吓我，喊疼是因为我顺势把椅子腿儿压在他脚上了。



Punishment Sentenced No.1



大怪

●前些时段跟人家承诺，《MELTY BLOOD》一经推出鄙人定要成为杂志社内此项目首屈一指的高手。喜欢这款作品的玩家通常都为渡边工作室坚持再创作的精神感动，并大多是对其同人系列作品有深度研究的玩家。如今本作PS2版已经发售，洒家果然如之前所说瞬间成为杂志社一等一的高手，原因不为别的，社内一共就两个人练习，不是一等一怕也难……

●立秋之后约一个星期，众友人约好补贴秋膘……几名壮汉同约在某某串吧中。本是兴趣相投，互聊动漫、游戏、电影、小说乃至人生。其实这应是很有意义的一次腐败行动才是……实在令洒家没有想到，身边几位豪杰除了文风弄月之外，丝毫没有忘记显示过人功力。一盘子食品上来，最多10秒便风卷残云，从秋膘行动开始到毫无东西可食……只过了短短半小时而已。看着空盘子的我想了想……如果还能有一盘子东西上来，洒家一定是最快的。

●当然，只是如果而已……

叶子说：其实大怪有点儿冤，他差点儿就赶上末班车了，不过毕竟法不容情啊！

I saw a ninja!



PERFECT

●欧洲联赛说话就开踢了，PERFECT很喜欢这种周末比赛的看球节奏，不会像世界杯那样搞得人身心憔悴，也不用每天听路人人云亦云地都在议论足球。说到侃球，世界杯期间还因此闹出了不少笑话，记得几天前就听朋友讲了一个让人喷饭的真实故事——两个自称深爱足球的女孩在世界杯期间外出旅游。某天晚上，一个人洗澡，一个人打开电视看球，突然看电视的女孩对着浴室大喊：“快来看看这是谁，长得太帅了！”等洗澡的女孩出来，先是大吃一惊，然后不屑地说道：“这不是贝克汉姆嘛。”……唉，当初PERFECT听到这事也是被搞得哭笑不得。

●从朋友那儿借来了套《甲贺忍法帖》，算是合我胃口的动画，下雨的周末用它消遣再惬意不过了。

●现在有不少PC网游打着“永不收费”的牌子招摇过市，在这里PERFECT劝各位不要轻易上钩，月租费为零，但是打装备花的人民币却不在少数，所以选择怎样的游戏环境，大家一定要心里有数。

叶子说：这厮居然开始看动画了？以前我怎么不知道他还有这种小资情调的爱好……

“我这人要求不高，活到电软两千期出版就行啦！”

——广西桂林 文敏

VOICE 我刚来到北京实习，住在地下室，苦啊。只有靠玩手机游戏和一遍又一遍地翻看电软来消除郁闷。我的GBA SP在N月前含泪以超低价卖了，为了女友，迫不得已。所以自己已经好久没正式接触过游戏了，总感觉心里空空的，在这里又举目无亲，出去买东西都会迷路，真怀念在家坐沙发打游戏的时光。可我现在毕竟要开始为生活打拼了，但相信游戏一直会伴随着我，即使玩不到……

From 北京 逯恒振

生活是艰苦的，所以我们要坚强，很高兴看到你对现实有一份觉悟。怀揣美好的回忆和向往，在精神上就永远不会孤独。

不过说到手机游戏呢……叶子还从来没玩过呢。话说我只会用手机发短信和打电话，其余的功能——好比什么彩信彩铃拍照游戏上网蓝牙白牙黄牙之类的，不是不懂就是没用过，从某种意义上来说，我也算是原始人了。不过生活简单点儿也挺好，省心就是福。

其实北京是很“方方正正”的城市哦，基本上绝大部分道路都是横平竖直，很少有斜着的，稍微适应一下就不会迷路啦。像我这样的路痴都可以在这个城市里存活下去，所以你要有十足的信心。

不必消沉，你的心里有游戏和未来，一点儿都不空。

VOICE 小编们，你们知道吗，我老公之所以顺利把我娶回家还要感谢游戏呢。那时候还是玩PS（2000年），他给我演示的第一个游戏就是“生化危机”，也许是想让我吓得扑到他怀里吧，呵呵。可是我是个大胆的人，不过倒是游戏本身把我深深地迷住了。于是我就经常到他家和他打游戏，一来二去就糊里糊涂地嫁给他了。现在我们家藏PS、PS2、DC、NDS*2，都快能开个展会了。电软杂志就更别说了，已经满满一柜子了。小编们，我们爱死你们了！

From 北京 Dorothy

“爱拼才会赢，送给所有闯关族！”

——上海 林吉米

VOICE 最近小生觉得荇菜好像越来越有犯弱的意思了，难道这位仁兄也有搞笑的天赋？想必星彩同学是编辑部里最开朗的一位吧，要是电击收藏中能放一些贵编辑部中的生活趣事，那就有意思多了。

From 上海 张辰

你真是后知后觉呀。荇菜背负的“动作达人”的招牌恐怕使他在很多人心中落下了一个粗线条的形象，其实啊，他可是越看越可爱哦，而且还经常在编辑部有意做一些与年龄很不相符的搞怪事情，调剂大家紧张的工作生活，绝对是电软一宝也。话说做这份工作的，每个人多少都会有些“不正常”，不过星彩同学算是把这种不正常发挥到极致的一个典型，其时而猥琐、时而纯情，时而相当严肃、时而十分扯淡，我有时甚至怀疑他家一共是哥四个，每天都换一个来上班……

你最后提的那个建议不错，我们以后会考虑偷拍星彩的。他和PERFECT两个人，不去拍电影电视剧真是演艺圈的一大损失。

VOICE 我的家猫死了，她是女的，经常在我玩游戏的时候守在我旁边，我希望在这里为她默哀3分钟……

From 广东中山 周永超

好可怜……叶子为你的猫默哀，愿她在天堂快乐，作为她的同类，我会努力活下去的。

VOICE 最近郁闷透了，吃嘛嘛不香，玩嘛嘛不爽。唉，我最亲爱的游戏啊，为什么你就这样离我而去了。叶子，我现在是初三学生，你可不可以告诉我在这没游戏的一年里我该怎么过。

From 贵州纳雍 周鹏

学习。排除掉不能做或者不想做的事情，剩下的自然就是应该选择的东西。其实经常有人会问叶子“我到底该怎么办？”但我说的也未必就是你生活的答案，自己的决定，别人代替不了。



Punishemnt Sentenced No.2



荇菜

●连续两期负责“超豪华大攻略”，似乎找回了一点当年的感觉……巧的是从上一期的《战国BASARA2》，到这一次的《勇闯尸城》，以及前段时间的《洛克人ZX》，居然连续三篇攻略都是CAPCOM作品。再加上以前的《生化危机4》、《恶魔猎人3》和其它CAPCOM相关作品，我果然要成为卡氏专业户了……

●其实就像玩家渴望能够玩到一款好游戏一样，作为编辑的我们同样也希望能够为高品质的游戏制作攻略。能把自己对游戏的理解以文字的方式表达出来，并且与全国各地的玩家分享，这其实也是一种很惬意的事情。目前本人最期待制作攻略的游戏就是《战神2》了，到时候一定多争取几个页面，弥补前作攻略受篇幅所限而未能尽兴写作的遗憾！

叶子说：星彩真是太不争气啦，最近刚想大力捧你，结果就干这种掉链子的事儿……没办法，熟归熟，但还是要借你的脸用一下。



“Wii+XB360+PS3=WXP=Windows XP!”

——山东东营 胡晓伟

VOICE 现在的电软总的来说还是可以的，不过赠品和电玩通这两方面就令人有点儿失望。赠品方面应该多点创新，别老是海报和贴纸，我家都快没地方贴了；而那卡片更是一点用也没有。说到电玩通，它的可读性还是少了点儿，应该多加几页，它是我上厕所时和入睡前不可或缺的东西。希望以后的电软可将这两方面改进一下。

From 广东吴川 陈文强

嗯，了解，不过创新毕竟不是一个光想就可以做到的概念，实际操作起来还是有很多现实因素要考虑的，比如赠品的成本问题。正如大家所看到的，我们并非是靠广告资金为生的媒体，这就要求我们卖杂志本身必须要盈利，否则何谈生存。而赠品是杂志成本投入所必须考虑的一环，我们会努力在可能的范围内作出各种有想法、有变化、有趣味的花样（好比上一期的信封），但毕竟最终会受到现实情况的限制，这一点还请大家理解。

叶子在这里有一个邪恶的想法：明年一整年我们的赠品都会是各种木头大头画的贴纸或海报，然后大家可以回去把它们贴得满墙甚至天花板上都是（就好像我们在影视作品里见过的那种狂热fans那样），这样就可以避邪驱鬼，得保整年平安，非常有意义的哦！

我已经把这个想法绕过木头向上申请了，请大家祝我成功。

现在电玩通的受欢迎程度，说实话，是有些出乎小编意料的。不论是由于当初我们在心理上的投入还不充分，还是现在大家对其有了更高的期待和要求，我们都有责任将其做得更好。改变，一定会有。

VOICE 这么多年在游戏世界中闯荡，杀敌无数，气吞山河，其势如虎。可我太孤独了，本来我就在一个缺乏游戏文化的大环境中，何况这里又是国家级贫困县，旁人不对我“横眉冷对”就相当不错了，哪里还谈得上什么分享游戏乐趣。我像一个孤独的游侠，默默地在自己的世界里砍倒一个又一个BOSS。但当我来到闯家，我知道我不会再孤身一人，这里全是战友、伙伴。虽然我是PC Game支持者，但游戏是不因平台不同而大相径庭的。热爱游戏，爱的是这种文化，所以第一次见到电软，我就爱上了她，这么多年了，谢谢电软，谢谢家，谢谢你们给了我这个孤独的行者一个永远的归宿！

From 河北保定 宋萌

虽然限于侧重点和分工，我们杂志的具体内容不会涉及PC领域，但从另一个角度来看，所有的玩家是一样的，不必分派，我们都在同样的大环境中追求娱乐。无论谁想寻求一些精神关怀，家的门都不会关闭。

我们伟大的帕拉丁勇士荇菜同学在此要对你说：“May the light shine upon your path！”别看他时而吊儿郎当时而胡茬唏嘘，但其实真的是Paladin。



平平淡淡才是真



小沛

●前几期的米花里，小沛曾提到想再玩一遍《寄生前夜》，于是……感谢王超读者替我实现了这个愿望。

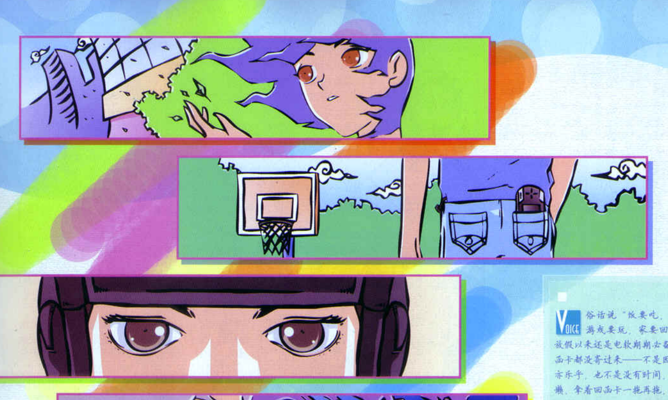
●入秋之后果然很快就告别了湿热的天气，然而烈日当空又没有风的户外也让人感到无法呼吸。只有地铁里的情况完全没有变化，闷热、拥挤、臭气熏天……

●据说，CAPCOM要推出一款“超大作”，但现在还没有什么消息。小沛希望会是《街霸4》！虽说现在玩3代还是非常入迷，但终归已经玩得太久了，要真是街霸续作的话，我一定第一时间购入！

●最近过得很平淡，实在没得说了。唯夜多包涵……

●才知道今年闰7月的话连节日也可以过两次，还有一次七夕的机会！上次的遗憾终于可以弥补了！万岁！

叶子说：说实话，以CAPCOM现在的状况，个人怀疑他是否可以把街霸做好。



VOICE 俗话说“饭要吃，觉要睡，游戏要玩，家要回”，自从放假以来还是电软期期必备，不过回函卡都没寄过来——不是因为玩得不亦乐乎，也不是没有时间，就是比较懒，拿着回函卡一拖再拖，到后来只能成为书签了。From 四川泸定袁国竞

VOICE 我一直爱这个家，一直关注它的成长，我是家中的一员，我要为家尽一点自己的绵薄之力，把家建设得更好。 From 北京 殷快

VOICE 以前买电软的时候从不进“家”只是关心自己喜欢的游戏。但当偶然一次进了家，发现原来热爱游戏、热爱生活的人有那么多。从那以后，我每期必回家。在无聊的大学假期里，家给了我温暖，给了我动力。真不知道，如果没有家，没有电软，我的生活会是什么样子。

From 山西太原 刘智

VOICE 最近几期的攻略大有起色，是游戏作品相对不错的缘故吗？千万不要是有好游戏才做好攻略，其它二线甚至是三线的作品也要认真对待啊。这就是个态度的问题，也容易让人看出小编是否认真对待该款游戏或是攻略了。建议以后对一些游戏不该做完了该篇攻略就不闻不问了，有遗漏的就补完，有隐藏要素的也要挖掘公布出来。 From 广西玉林 黄赞

VOICE 其实我觉得，多玩几次什么都有了，只要耐心地闯，没有过不去的关。

From 河北唐山 贾春雨

VOICE 游戏似人生，人生非游戏，不用去抱怨社会家长对游戏的态度，我们能做的就是把人生的道路走直了，把游戏的道路走直了。人的一生匆匆而过，我虽无资格谈论人生，但我能够看到旁人的人生。在一辈子这几十年里，再怎么也要做点儿自己感觉像样儿的事吧？

From 云南昆明 辛源

VOICE 人生要经受各种磨难，才会更精彩充实，闯家也要通过一个不完善到较完善的过程，希望大家多多支持。

From 广东梅州 廖瑜

VOICE 闯家千万不要脱离群众，走曲高和寡之路；要越来越贴近玩家，唯“玩”者是瞻。希望电软要更积极些，扩展视野，越办越好！

From 广西桂林 林家表

VOICE 短暂的暑假结束了，开学后就变得更紧张了。我在考虑要不要暂别游戏，尽全力学习，但少了电软生活会变得很无聊。自己想想，认为只要适当接触一下游戏，不沉迷，对学习不会产生太大影响，你说对吗，叶子姐？ From 山东聊城 侯伟



VOICE 说来惭愧，这是我第一次给闯家写信。作为一个游戏迷，我至今为止，其实还没有一台主流主机，平时都在朋友家中玩。不过，这些都不会妨碍我见识那些最美的画面。对于游戏，我一直相信“无论什么游戏，只有用心体会才能长久”。一时的狂热，只能造成兴趣的丧失。“始乱之，终弃之。”

From 浙江宁波 陈健

VOICE 每次拿到电软，总是迫不及待整本读过，但总是觉得不解渴，喔对了，应该是没有完全解渴。电软堆了几尺高了，但每次翻阅闯家的内容，每次都能收获喜悦。本人已过而立之年，但游戏之心却常青。无奈身处三秦腹地，偏僻贫瘠，为了游戏也常常要从牙缝里抠银子，实在让人感叹自己无福，为何没生在游戏故里，无端受旁人偏见和缺银子的苦痛。

From 陕西岐山 贾永强

选择性失忆

雪飞

●最近心情不错，每天傻吃闷睡打攻略，结果发现自己竟然真的胖了，不过又不想跟风地减肥……

●前几天在美编工作室内一边工作一边被美编们批判，不慎被PERFECT听到，结果他语重心长地说：“魔王现在只剩下名儿狠了！”真是丢脸，不过其实是本大人脾气好有涵养……

●最近经常忘掉刚发生的事，但却经常想起几年前的事，不过忽然发现全是后悔事，看来果然要多做些让自己后悔的事才能提高自己的记忆水平。

●十一十一十一……

叶子说：这最后的一句话，是魔王又在诅咒什么了吧？虽然话没说全，不过我可是已经相当了解你了哦。我这里有很多诅咒道具，你来买的话半价哟。

叫我葛格



猴子

●前两天猴子的椅子坏掉了。为了不给单位增添负担，猴子决定自己从家搬把椅子过来。拿着椅子上了地铁之后，猴子发现地铁上没有位子坐，于是把椅子放在角落里不碍事的地方坐了下来——本来嘛，带着椅子乘车，假如不坐正如同有马不骑一样荒谬。不料坐了不到5分钟，猴子发现有10多双或羡慕或嫉妒或疑惑或鄙视的眼睛在盯着自己，更有一个小女孩对妈妈说：“这个鼠熟是不是特意带的椅子啊？”当时闹得猴子恨不得从窗户里跳出去（虽然地铁的窗户是打不开的）。真是人生的两大耻辱啊，被人误解不说，还被人叫“鼠熟”，难道说我真那么衰老了不成？

叶子说：猴子真高尚，特地从家带了一把幽雅的木制椅子来，坐在那里晃晃，不时还会发出吱吱呀呀的声音，似乎……还不如之前那把因工殉职的椅子？

迁徙也是一种生活态度



北斗

●如果这个世界上还有一个人的话不能相信，那么我敢打赌这个人就是苻莱同学！自从北斗成功转型为水果男之后，苻莱每天都会以各种借口无数次地反复经过本人桌前，并将上面的各色水果搜刮一空。最强的一次，头天苻莱还信誓旦旦地在我面前夸下海口说极讨厌吃枣子，第二天北斗买来的两斤大枣就至少有一半是被其强抢豪夺走的，完了还大言不惭地宣称：“我就是突然喜欢吃枣了，怎么着？”……

●北斗一年一度的乔迁新居节又到了，虽然搬家时比较辛苦，不过能经常更换居住地点和环境，享受不一样的生活的确是极赞的事情！所以说换个角度来看的话，像北斗这样居无定所的流窜犯生活也是颇为不错的啊！

叶子说：北斗居然还有定时搬家的习惯？看来这个生物身上的神秘色彩越来越浓了。那天我问他：“北北你是一年四季都用凉水洗澡吗？”其曰：“废话，不用凉水难道用王水？”……

“能上闯家更快乐。”

——上海 包海敏

拿什么拯救你，我的木头



风林

●下期《掌机迷》将合订《最终幻想3 完全攻略本》，各位玩家不能错过这次超值的收藏。

●本月忍下心来把思想斗争好久的《ZERO合集》拿下，顺便一同收入SF15周年纪念格斗柄，选的是春丽款。手柄在操作方面没有问题，十字键上好，由于不含震动，所以手柄分量较轻。这样下来，以前买的“REAL ARCADE PRO”就可以正式入宫。

●即将年末发售的PS3看来要遇到大挑战了。360围绕年末准备了超充实的软件阵容，那边Wii硬件首发价格很可能直接给到普及线以下，并顺带到明年春送出多达40款的软件数量。对于以挑战游戏机最高价格上限的PS3来说，年末一战实在难以预料。为了凑一下手札的字数，下面给广大在次世代主机更新换代的大门前犹豫徘徊的玩家一点小刺激，下面列出的都将是在今后半年内可以玩到的次世代游戏，而且是风某已经列入购买计划大单的绝秘目录（游戏发售日不排除出现变动的可能）。如果你还没有下决心买新主机的话，希望看了下面的名单可以让你多少动摇一下吧！

●XB360风某必买软件大名单——十月：战争兵器、天诛千乱、反暴行动、分裂细胞双重间谍/十一月：死或生沙排2、FORZA赛车2、兄弟连3、FEAR、使命召唤3、彩虹六号、刺猬SONIC/冬（06年12月-07年1月）：蓝龙、失落的星球、荣誉勋章空降兵。

●下期公开Wii版，请期待！

叶子说：挺好一孩子，就这么毁了……

VOICE 哇哈哈哈哈，叶子姐，我一个月之内买体彩中了两次奖，两千大洋呢！再加上其它方面的收入也有八百多，我这个月挣的比我老妈的工资都多。更好的是，我家长不知道……哈哈，我还是高中生呢。这下子好好儿去商场淘了回宝，还支持了Z版game，喜刷刷！喜刷刷！因此……推荐叶子姐也去买体彩，省得女王国库空空无RMB。

From 天津 罗桐浩

记得我很早就说过，女人的嫉妒是很可怕的，你似乎把它当成了耳旁风？叶子说过自己没中奖的命吧，你竟然就当面炫耀？！可恶啊，这个世界好像都在跟我作对，你是第三个；第二个是木头，他居然说我今天的发型太怪；而我的椅子位列第一，我今天不过是坐累了向后靠了靠，它居然差点把我仰面朝天摔了过去……幸亏未遂，不然丢死人了。

支持正版，值得鼓励，不过如果可以把钱攒起来留待后用，也是个不错的选择哦。有没有库存最关键的不是看有多少收入，而是看有多少支出消费。再说，谁说我国库空虚了，我的“子民”都是很有资产的吗——有那么多的主机、有那么多的电视、有那么多的DVD……我早就跟他说过，你的就是我的，我的还是我的。

买彩票的事叶子再说一次，我没那种命，轮也不会轮到我，以后谁再刺激我我跟谁急。

VOICE 你们要提高电击质量，为什么不把我寄给你们的DMC的影像收录进去？是我这段影像的水平不够，还是有什么其它原因？From 上海 沈谢巍

那几段恶魔猎人1代DMD难度下的BOSS战录像叶子也看过了，技术是相当不错的，比如与黑骑士第三战时的反复拼刀和躲避心剑，都是相当考较反应力和心理素质的事情，你玩得确实很好。另外与噩梦最后一战时的弹反攻击和躲避激光，都是相当有技术含量的事情。不过没被收录的原因，我想一是可能毕竟游戏距今时日偏久，二则是在这种限制条件和难度下，再达成这样的评价成绩，其实此前不少国内外玩家都已经做到过了（比如与黑骑士的拼刀战法，我个人较早就在日本玩家放出的影像中看到过），这样你可能在“独树一帜”方面就有所欠缺，我想也可能因此电击部门不方便找到合适的名目和理由来安排这段影像。但不管怎样，绝非是你个人游戏水平问题。

至于你在来信中还提到了鬼武者2的战绩问题，觉得HARD难度比一闪模式更具挑战，不过叶子个人认为，虽然一闪模式下的默认难度是普通，但“一闪”毕竟是“一闪”，在这个模式下敌人不靠一闪是绝不可能解决掉的，这其实就无形中增加了玩家的心理压力，这种环境因素即便是困难难度也无法制造出来。而且在非一闪模式下，我们可能会主动或不慎依靠普通攻击方式消灭了敌人，虽然这种情况不会影响最终评价和各种称号的取得，不过关键在于，也许正是因为我们的普通攻击，才化解了眼前或者潜在的危机，但放到一闪模式下会怎样呢？一闪模式下我们的攻击手段没有别的选择，没有退路，这种心理压力制造出来的难度是无可替代的。

“Alessa从来没理过我，这让我很伤心……我只说一句：请给无机穷人一族一个看到自己的发言的机会！”

——辽宁大连 免疫力低下者

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



←维奥来特和布莉吉特 黑龙江 刘芳

炼金版沙滩排球？这两个MM在水里嬉戏的场景好不诱人！周围再来点椰林，天上飞几只海鸥如何？

↓女版八神庵 云南 C.K

之前我也见过一些女版的游戏人物画，你的这个八神应该算是我所见过的最可爱的一个了。





↑女版CVS 云南 C.K

这二位不光是变成女性了，连年龄也显得很小，不过表情还是很投入的。

↓天诛·彩女 北京 Snakeyxy

感觉左边只用线条勾勒的彩女更加漂亮一些，而右边的如果上了色会更好看一点。



↓恶魔战士 河北 袁宇

这个蜜蜂姐姐在游戏里也算是个比较热门的角色，不是因为厉害，而是她的功夫实在很怪。







←丧尸 武汉 俞翔

又看到你的画了，这次的丧尸果然和你以前的画风不太一样，画得非常好！

↑人设 上海 林正

韩国画师金亨泰的作品你看过吗？我觉得你似乎有模仿他的痕迹，肌肉的线条很特别。

↓但丁与巨像 上海 陆晓乐

想象力不错，估计但丁杀巨像一定会很简单，只不过摩托车可不会像马一样会自己去找他。



→罪与罚3 陕西 李聪

你说这幅画清凉？我倒没有感觉，难道你是说气氛诡异，所以才会后背发凉吗？

→FF7 四川 刘晴晴

说你的画之前，先要感谢你的热心，剪纸还有书签都很漂亮，叶子和我都很喜欢，而且你的画也是非常可爱。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



超强NDS烧录卡面世！

如今市场上的NDS烧录卡品牌越来越多，而且许多专门对应NDSL的体积小巧的烧录卡也都纷纷上市。最近，龙哥在国外某网站上又看到了一款极强的NDS用烧录卡即将推出，从性能上来看，实在是相当不错，这款烧录卡叫"DS-Xtreme"，基本特色如下。

DS-Xtreme支持目前市面上所有型号的NDS和NDSL主机，其最强的一点就是运行这款烧录卡既不需要PASSME之类的引导卡，也不需要刷机！要知道目前市面上所有的烧录卡都是通过以上两种方式才能运行，而DS-Xtreme竟然能够无需上述措施直接运行，不得不说是相当了不起！这也是它与其他烧录卡品牌相比最大的优势之一。

这款烧录卡另外一大特色就是直接在顶端开有USB 2.0接口，无需像大部分烧录卡那样需要读卡器才能与电脑连接，玩家只需使用附赠的USB连接线，一端插在电脑上，另一端直接插在烧录卡上就可完成烧录的全部过程。也就是说玩家可以把DS-Xtreme长期插在NDS主机上，不必为了烧录游戏而拔来拔去。另外，DS-Xtreme这款烧录卡是真正的DS正版卡大小，使用时不会影响主机外观。

这次公布的DS-Xtreme容量大小是4Gb，也就是说相当于512MB，容量上是绝对足够了，毕竟现在NDS上真正用到了1Gb容量（也就是128MB）的游戏数量都极少。而且在烧录游戏时无需任何转换软件，直接烧录即可，非常的便捷，以后也将提供升级支持。

综合以上特色，我们可以发现这个DS-Xtreme烧录卡的确是相当的强悍，全部装备基本上就是一个烧录卡加一根USB连接线就行了。除此之外，无需任何多余设备，相当的清爽便利。不过价格方面可能会成为一个问题，据悉DS-Xtreme烧录卡单价是124.95美元，买得越多单价越便宜，例如购买50个以上的话就只需96美元了——当然，玩家实际上只需要买一个就够了。考虑到同为NDS烧录卡的M3在国外的价格也卖到了八十多美元，所以相信这款DS-Xtreme在国内的实际价格也会低上不少。手头比较富裕的NDS玩家，过一阵子倒是可以考虑选择DS-Xtreme了。



↑这款DS-Xtreme烧录卡性能非常强大。

最近我刚刚接触《口袋妖怪·绿宝石》，正值进入状态之时，却突然遇到几个难点，望龙哥能够指点一二。1、游戏中当我拿到六枚徽章时，在阿田市却遇到水战团训练皮皮鲸，而且进入洞窟还有两个水战团的堵在楼梯口，这样一来便阻止了我进军下一个城


↑这个"雪人般的机器"其实没特别意义。

市，现在我该怎么做？2、沙漠中的沙岛，在第二层的草地总是掉回第一层，有什么方法吗？3、沙道自行车的跳跃和前抬有什么用途吗？4、阿田市最下方靠海的像雪人般的机器是做什么的？

（河北涿州 不倒翁）

1、在山洞门口与拦路的水战团喽罗交谈后得知其头目去了R122水路上的日落山（**おくりび山**）。回阿田市，经R121转向下走到122水道，向下可以来到R123，果树旁的女孩会问你身上带的第一只精灵是不是草系的，如果是的话她会送你招式机器TM19。来到日落山后，从鬼屋左边的出口出去爬到山顶，我们会发现水战团的首领已经从日落山上抢到了蓝色玉石（**あいいろのたま**），对话之后马上就跑掉了。之后老奶奶会把熔岩团的徽章交给主角，拿着这个徽章来到火山下的凹凸坡，突然传来一阵强烈的震动并出现一个山洞。进入后依次打败熔岩团各团员，在最深处打败熔岩团头领却无法阻止古拉顿的复活。之后来到卡依市（**カイナの市**）的港口会有剧情发生，水战团将潜艇抢走，现在再回到阿田市原本被挡着的山洞门口发现挡路的喽罗已经不见了，OK，继续前进！2、沙漠中的那座沙塔（就是你说的沙岛），草皮那一部分需要使用风马自行车快速冲刺过去，你现在使用的应该是沙道自行车，回银叶市的自行车商店更换一下自行车吧。3、沙道自行车速度比风马自行车慢，但是按住B键可以原地跳跃，再按上方向键，便会朝该方向跳跃。同时按方向键与B键，便可跳动，这个技能可以通过一些山坡上的道路以及在砖桥上行驶。4、那个东东没用的，纯粹的装饰性建筑而已。

龙哥好，小弟仰慕您已久，看了这么多的电软能难住龙哥的问题基本没有。小弟近日碰到些小问题还请龙哥赐教。《王国之心2》中过了美女与野兽的剧情后，我没有直接坐积木船去下一个剧情点而是返回了有史考尔和FF7里一些人物的地方，就怎么也出不去了。我已经试过了许多方法都不行，现在只有请龙哥帮忙了。

（广西崇左 欧文龙）

你指的是第二次返回虚空城堡（**ホロウバスティオン**）之后的剧情吧，其实龙哥倒是建议你在完成美女与野兽的剧情后接着去龙之大地（**ザ・ランド・オブ・ドラゴン**），虽然这部分的任务完成顺序没有先后要求的，不过后者好歹也是与花木兰有关的嘛。嗯，扯回话题，你第二次回到虚空城堡后去马林家，就会发现马林家被无心怪偷袭了，好在马林没有什么事，与之对话后唐老鸭会得到一本名为《百亩森林》（**100エーカーの森**）的书，调查会进入书中，里面是小熊维尼（**プー**）的世界，在里面找到小熊维尼并与之对话，剧情发生后在马林家外将前来抢夺《百亩森林》的无心怪解决掉后再次进入小熊维尼的世界，找到维尼并与之对话，结果维尼却不认识主角一行人了。剧情之后会得到道具"**ベースボールチャーム**"，之后就可以离开虚空城堡去别的地方了。

我想买一台XBOX360，所以有几个问题想请教一下。1、XBOX360可否在普通电视上玩？2、XBOX360硬件升级后表现力会不会和PS3差不多？3、XBOX360是不是可以把游戏字体也设置成中文的？

（上海 于雷）

1、当然可以，虽然像XBOX360、PS3这些次世代新主机都对应高清电视输出并且也将成为以后的趋势，但毕竟高清电视的普及还需要相当一段时间，即使在国外，也还是有许多家庭仍在使用普通电视，所以次世代新主机是同时支持普通电视和高清电视的。不过从目前的使用效果来看，如果用普通电视来玩XBOX360上的游戏的话，由于普通电视并不支持那些高清输出，所以次世代主机在画面表现上的大幅强化在使用这些普通电视上玩游戏时并不明显，而且屏幕上的字体通常会比较小，看起来会比较不习惯。这个小字体的现象在玩少数XBOX360游戏时会非常痛苦，例如本期芹菜负责攻略的360游戏《勇闯尸城》，如果用普通电视或是电脑显示器作为输出设备的话，上面那些N小的字绝对会让人看得极为痛苦。所以说，虽然用普通电视，但如果想真正体会次世代主机的魅力的话，输出设备方面的升级就几乎是必须的了（包括电视和音响），确实是一笔相当不小的支出啊！2、你说的360硬件升级是指微软宣布将指定Qimonda公司为360生产512Mbit GDDR3（第三代绘图专用双倍数据传输率）绘图动态存取内存，这种内存的数据传输速度可以达到每秒44.8Gbit，是从前的两倍；另外还有新加坡媒体报道的，360将采用65纳米制造工艺的新款处理器在能耗和发热量降低的同时，在速度上还有一定的提升的事情？可以说，如果这两部分的硬件升级完成之后的确能够大幅提高360的整体性能，但即便是升级后的整体性能还是要低于PS3的。3、这要看具体游戏的支持情况了，一般的非中文360游戏是无法将游戏中的字体设置成中文的，但也不排除类似"完美女煞星"这种例子的存在可能。

龙哥好！小弟前不久买了一款SC的烧录卡，平常用起来也还比较不错。前不久NDS上的《星际火狐·命令》发售了，我在第一时间就从网上下了ROM烧到机子里，可是竟然玩不了，后来听说SC卡官方网站上更新了内核程序可以玩这个游戏的，于是我又从SC的官网上下载了最新的1.63b版内核，可是问题就来了，我这一升级好像把烧录卡给升坏了，现在使用不能中。请问龙哥知道这是怎么回事吗？是不是我在升级的时候有什么操作不当所致？小弟现在可是万分焦急啊！（河北保定 杨宇）



关于这个问题，并不是你升级操作不当所造成的。SC官方已经表示这次部分玩家因为升级1.63b版内核而导致烧录卡坏掉的情况，是因为其发布的升级内核的问题，并且表示所有在此次内核升级FLASH错误的用户可以免费更换新的SC烧录卡。以下是SC官方在其网站上发表的正式声明："对于此次内核并非没有检测放出，世事难料。因为手上都是MX芯片的卡，CB芯片不兼容非我们所想到。在这里向支持SC的用户真诚的说



声对不起，此次内核升级FLASH错误的用户我们将承担全部责任。等下午我们和各地代理协商后大家就可以到本地代理进行免费更换，当然没有代理的地区可寄往总代理处（邮费往返由官方承担－限平邮）此次换取坏卡只针对升级FLASH错误的用户，只要真卡即可免费更换。”客观来讲，这次的事故确实是SC厂商内核升级程序发布过于匆忙（广大SC玩家“星际火狐”游玩不能时的强力咒怨啊），检测时做得不够全面，给一些SC用户造成了不小的损失。好在SC厂商在这次的事件善后处理上做得还是比较不错的，免费更换在这次升级事故中坏掉的卡并且负责邮费的承诺还是能够看出其非常有诚意的，你可以按照官方的要求去找当地的代理商更换或是将坏掉的烧录卡寄回给厂商要求更换就行了。

龙哥好！我现在有几个游戏方面的问题急需解答，请龙哥抽空帮忙：1、《大神》中我在第二次打大蛇（真·八岐大蛇）之前碰到了一个难题，就是如何偷到伊邪那美的白衣，虽然在06年15期（总186期）中龙哥说用走靠近，但无论怎样，我只要推动摇杆天照就会跑，连续推动摇杆也不行，无法靠近白衣，请问龙哥如何操作才能让天照慢慢走呢？2、另外，《恶魔城·苍月十字架》中有密码的门怎样才能进入呢？

1、看来你肯定没玩过MGS系列，上次龙哥已经解释得比较清楚了吧？PS2的手柄有一个活动范围，你之所以每次推摇杆都会让天照跑起来而不是走动，是因为你每次推动的幅度太大，直接就将摇杆推到底了，要想让天照用走慢慢靠近，那么你在推摇杆的时候动作慢一点，别太用力，也不要把摇杆推到底部，大概推一半距离就够了。这个技巧其实很容易掌握，你按照这个要领多试几次就明白了。2、你指的是“狂乱的花园”附近那个被密码锁锁住的门？这个谜题其实很简单，锁上的数字和你的钱的最后3位数一样，举个例子，如果你身上金钱数的最后3位数字是“666”或是“555”之类的再去开锁，这个密码门就会自动打开，里面可以拿到一件防御力还不错的衣服。

龙哥：我有几个问题想问问你。我刚买了GBASP增量版，什么都看不懂啊！请你指教一下：1、GBASP是否能看电影，怎么样才能看？2、GBASP上没有插耳机的地方？3、我的烧录卡和烧录器是“智慧卡3代”，这个烧录卡怎么样？4、还有我的GBASP和烧录卡一起买的，一共花了950元，是否贵呢？

（江苏泗洪 莫言）

1、可以，需要烧录卡的配合，你已经有烧录卡了，只需从网上下载GBA烧录卡专用的多媒体播放软件即可。这类播放软件你可以下载“FilmPlay”，下载下来后将bin文件烧到卡里，之后运行GBASP里的该程序即可使用，用这个软件可以看GBA格式的电影、听MP3、看图片以及看TXT文本等等。对了，用烧录卡只能关卡经过转换后专门格式的电影，这方面的转换软件有“GBA Media”，其包括“Movie_Converter”和“Music_Converter”两款转换软件，前者是视频转化软件（也即转化电影的），后者是音频转换软件（主要用来转MP3等）。通常情况下，玩家自己用这类软件转换后的电影效果在GBA上播放时并不是太理想，你也可以去一些专门的GBA格式电影发布网站或是烧录卡的官网下载官方转换发布后的高质量电影。2、GBASP不能直接连接普通的耳机，需要用专门的转换器才行，将转换器的一端接在GBASP上端充电用的接口上，另一端插上普通耳机后即可，这种耳机转换器组装的很便宜，也就十多快钱左右。3、智慧卡算是中低端的一款烧录卡，在GBA烧录卡中也占有一定的市场份额，基本性能还不错。4、价格方面肯定是贵了，大概贵了一百大洋左右吧。

龙哥你好！现在XBOX360终于被破解了，小弟作为一个忠实的XB饭苦攒一年多的银子正好也准备的差不多了，最近就准备要入手一台。临购买前还有一些问题一直困扰着我，所以特意写信给龙哥，请龙哥一定要帮忙解答。1、XBOX360上的游戏分区吗？以前好像在杂志上看过介绍说是分区的，不过记不大清楚了，那改机之后还会不会受限制？2、XBOX360的散热性能到底怎样？听说很容易发热，龙哥知道它的散热系统是怎样的吗？3、现在XBOX360都是在哪些地方制造的，会不会也像以前那些主机那样有“MADE IN CHINA”的？

（广东东莞 士官长）

1、360的游戏与和XBOX一样，针对各个地区有不同的区码，不能互相兼容，各自区码的主机只能运行对应区码的游戏，避免各个地区价格不同而导致的游戏从高价格地区流向低价格地区的现象。目前分别有北美/中美 NTSC、欧洲/澳洲/新西兰 PAL、日版/亚洲 NTSC-J三个制式。另外有部分游戏是全区码，可以在全部版本的主机上运行，或者双区码游戏，在某两个制式上运行，这视


←外国达人自制的水冷系统。

乎游戏开发厂商的决定。360的改机方式和PS2加芯片的方法不同，所以改机之后各地区版本的主机仍然只能玩对应版本的游戏。2、360需要消耗超过250瓦的功率，其中央处理器发热量很高，因此IBM和微软设计了密封的热管冷却系统，这是一个由紧贴着中央处理器的铜底座、铜导管和铝散热片构成的散热器，铜导管内部注水并且抽真空；另外还有两个60mm风扇用于内部散热。在真空状态下水的沸点较低，在铜导管中吸热沸腾后变成蒸汽上升将热量带给铝散热片，风扇气流将热量抽走，蒸汽冷却后重新变成水滴从铜导管流回铜底座。微软还为各主要芯片加上热敏二极管，监测内部温度，据此调整两个风扇的转速。持续游戏时产生的热量较多因而转速较高，操作系统和播放DVD时热量较少转速下降。以上是360的主要散热措施介绍。3、微软以前公布过三家负责制造新主机的厂商，它们分别是已经代工生产XBOX的新加坡公司伟创力Flextronics、台湾公司纬创Wistron，以及新签约的加拿大公司天弘 Celestica。这三家公司都在中国广东珠三角地区设立了制造工厂，其中伟创力在广东深圳和珠海，纬创在广东中山，天弘在广东东莞，可以说绝大部分的360都是“MADE IN CHINA”的。

龙哥，算来我也是支持《电软》的老读者了（从98年开始），记得当时是月刊，8.40元一本，呵呵。但随着以后的网络游戏兴起，我就很少玩电视游戏机了（家里的PS2还是老30000型）。近来无事，偶然在一个书报亭发现一本“传说中”的《电软》，于是买回来细细品味。感觉还不错，只是感觉好像没有以前对游戏的激情了！可能是长大了吧？最近小弟想入手一部NDS，可不知道NDS有无好的中文游戏？还有烧录卡是否与刻录机一起买？NDS是否兼容GBA卡和GBA烧录卡？ （甘肃武威 刘嘉鹏）

“时代在变，剑南春不变”（笑）。其实感叹人一长大就越来越没有当初玩游戏时的那股激情的玩家不在少数，这类来信也已经在杂志上刊登过多次了，别的话龙哥也就不多说了，这里还是说正事回答问题要紧。NDS中文游戏方面，神游官方已经正式发布的汉化作品有《摸摸瓦力欧制造》、《直感一笔》和《摸摸耀西-云中漫步》；而由我国民间汉化组织自行汉化的NDS游戏已经完成的有《恶魔城·苍月的十字架》、《孤岛冒险·迷失的蔚蓝》和《双重记忆》，另外还有数款作品正在汉化中，例如《逆转裁判·复苏的逆转》和《游戏王·噩梦吟游诗人》等等。刻录机？刻录CD、DVD用的那种光盘刻录机？你是想说GBA那种需要与某些烧录卡搭配使用的烧录器吧。NDS烧录卡基本都不用烧录器。NDS兼容GBA卡，机器下方的那个插槽就是用来玩GBA卡专用的，GBA烧录卡也可以使用，不过只能当“GBA烧录卡”用。

龙哥：你好，小弟有几个问题向你请教，望龙哥给一个清楚、详细的解答，谢谢！1、《星际游侠》中，“冥界のカギ”怎么获得？2、赏金首“嗜のしデイハン-”要用什么道具把它引诱出来，这个道具在哪个星球，打什

【砍价之王】









HDTV，次世代主机标配？

问■1、小弟最近会入手XBOX360，随着也会购入一部HDTV，请龙哥推荐几个品牌和型号，另外现在XBOX360遭到破解，请问龙哥破解后的XBOX360怎样



啊？盗版软件的速度快吗？2、小弟最近刻录了几张CD，但在DC上无法播放，只能播放那种原装CD，请问龙哥是什么问题？格式问题吗？还是主机？3、小弟的PS2容易掉档，上次朋友玩《BH4》就掉了，朋友痛苦一场，记忆卡买的时间较长，原装的，但最近用的不多，是不是老化了？感觉不会存在老化的问题吧？4、请龙哥推荐一个NDSL的烧录卡，本人也很喜欢G6L，但由于容量过少所以……

（江苏邳州 宋大隆）

答■1、HDTV这个词经常出现在电视机广告中，也就是人们常说的高清，高清电视需要满足以下几个条件：首先高清

电视的物理分辨率，即屏幕上像素点的数目，要达到或者超过显示内容的分辨率。目前高清标准中有720p、1080i和1080p三种，要满足高清电视条件，其垂直方向上的分辨率必须要超过720，因此无论是等离子电视、液晶电视还是背投，其垂直分辨率都要超过720(例如1024×768、1280×768、1366×768、1920×1080等)才能满足高清电视的要求。其次高清标准要求电视屏幕的长宽比为16:9，传统的4:3比例的电视虽然可以显示16:9内容，但图像要经过压缩调整，不能成为高清电视。真正的高清电视需要内置高清数字调谐器，不过目前国内由于相关标准还没有确定，不能对此提出要求，市场上的高清电视



产品还无法内置高清数字调谐器。最后高清电视要显示高清内容必须配备DVI或者HDMI数字多媒体接口，才能接高清视频播放设备。在音频方面，HDTV影片一般具备两种标准AC3和DTS，其实这两种音频标准并不是什么新鲜技术，早在DVD时代这两种技术就广泛的使用了，这其中AC3应用的比较多，而DTS由于推出的时间较晚，没有形成“主流”，而在声音质量上，两者各有所长，很难说出到底谁强谁劣，这也可能是由于每个人对声音的理解不同造成的。具体的品牌和型号龙哥就不在这里介绍了，关键还是你口袋里银子有多少，毕竟一台XBOX360本身就是不菲的价格，再加上一台HDTV……盗版软件方面，更新速度还是挺快的。2、可能是格式问题，你在刻录时是直接把文件刻了进去还是用转换软件转换之后再刻的？如果刻出来的CD不能用电脑或是普通CD机播放，那就是CD的问题，如果能正常播放，则是DC主机的问题。不过说起来，现在还拿DC来听CD，还真是很奢侈呢……3、首先确定是记忆卡里的东西全掉了，还是偏偏只掉BH4一个？如果是只掉一个，证明是在存取档的时候操作错误损坏了存档，如果是全掉则可能是记忆卡自身出现的问题，一般原装卡很少出问题，更不会出现所谓的老化。4、前两期杂志上有比较详细的主流NDSL烧录卡优缺点评析，你可以参考一二。目前市面上的NDSL烧录卡牌子越来越多，各厂商都看中了这个市场，性能方面不会有太大差异。



么怪物爆出？3、为什么只能在商店买到“女王の衣”，还有很多服装买不到？4、“マジックルージュ”找什么怪物爆出？请龙哥务必早日回答，小弟急啊！还有就是建议你们杂志里把《星际游侠》的游戏研究刊登出来，方便广大读者和玩家。（湖北武汉 王荷）

2、赏金首“噂のしディハン-”出现地点是在ベダン星球的マイナ南边矿山站附近，引诱道具就是“マジックルージュ”，此外还需要队伍里有两名角色在队，看来这个赏金首果然是名副其实的“LADYHUNTER”啊，完成讨伐任务后可获得16000P的奖励。至于“マジックルージュ”这个道具可以从在讨伐两种怪物后随机获得的掉落物品中得到，一种是出没在ジュライカ附近的“マッチュ”，打倒后有可能会掉落マジックルージュ，另外一种是出没在狮子王の城附近的“マンドーラ”，打倒后会掉落マジックルージュ。3、服装方面，有的是靠购买，更多的则是靠合成出来的。4、答案请参考第2问。制作《星际游侠》攻略那期杂志由于截稿日期的原因，时间非常紧，龙哥还记得当时负责此攻略的猴子同学可是一连N天都吃住在编辑部，通宵达旦的熬夜呢，龙哥当时还参与了一晚“陪熬”，那次还真是极辛苦猴子同学了。当时时间紧迫，没来得及上更详细的研究，这里要向大家道歉了，如果大家遇到什么难题的话尽管问龙哥，龙哥一定有问必答（好像本来就是龙哥的份内事……）

最近有两款游戏发生了绊脚事故，迫切呼叫龙哥热线给予帮助。1、在玩《零·刺青之声》时，为什么开始（一刻）上楼拿到射影机后，开门向里走却怎么也见不到泷川古乃（第一次玩时，她应该蹲在那个破纸墙里的，可再玩时就再也没影儿了，返回后居然没有发生战斗），走到另外那扇门里拿完地上的资料，返回时，看到一个人（好像是泷川古乃）很快从那个半圆形的纸窗外走过，再次回去，看到她从二楼那个过道很快飘过，然后，就碎住了，存盘也没用，后来换了难度还是这样，第一次玩，能从二楼走廊的窗外看到久世零华，可后（第二次玩）什么都没有，再也没有什么剧情发生了？2、《忍SHINOBI》中，1-B破军开始怎么走，从东北角穿过吐出污气的符墙后，那高台用尽办法也跳不上去？（北京 杨弋晨）

1、拿到射影机后去破纸墙旁边的回廊里，一定要先去看墙上的破洞（看到一个镇女向墙上钉钉子），否则之后的剧情都不会发生。也就是说要解决你遇到的这些问题，只需去那个回廊旁边的墙上看一样破洞里面的事情，接下来的剧情就又能正常发展了。2、如果出现距离很远，跳一次不能达到的高台，那么我们要做的不是连续两段跳再空中dash，一定要跳一次就dash，不够的话再利用第二段跳跃。这是因为第二段跳跃往往是救命的，不要乱用。战斗中遵循的原则就是先处理飞行的敌人，再解决地面的。一个是因为空中可以dash连斩，比较容易；还有就是空中敌人一般都会发射火焰弹干扰战斗。

龙哥好！小弟这个暑假才刚刚入手的PS2，买的是75006型，BOSS说这个型号现在比较多。买PS2的时候我顺便就买了不少游戏（都是D版），当然《最终幻想12》是必买的了！虽然好像也有人说它不如想象中的好，我还在杂志看到专门的挑刺文章呢，不过我玩了这么久，感觉还是非常不错的！对了，小弟这里有几个关于《最终幻想12》的游戏问题，想要请教龙哥，请龙哥一定要帮忙啊！1、在游戏中怎样切换各地的天气和草原的季节？2、在雨季好像有一个乌龟讨伐任务，可是我怎么也找不到要讨伐的乌龟？3、エンゲージ、ハントループ和レアモンスタ-是什么？（福建泉州 游戏迷）

1、草原上的干湿两季会按照玩家的游戏时间每小时交替一次。比如玩家的游戏时间是“27：00：00”的时候是旱季，那么“28:00:00”时就会变为雨季。在王都ラバナスタ的南门和草原的天气通对话可以知道现在是什么季节，在草原各小区域之间切换地图是不会改变季节的。草原的雨季有阴、雨、大雨3种天气，天气的变化可以通过切换地图来实现，部分需要使用飞空艇和传送石改变区域后才会变化。パラミナ大峡谷的吹雪天气可以通过在幻妖の森和大峡谷之间切换来实现，西ダルマスカ沙漠的风沙天气可以通过在东西沙漠之间切换来实现。2、特定的天气、清除杂鱼敌人或者等待一定时间等特定条件满足后出现的怪兽被称做レアモンスタ-(“Rare Monster”，也即稀有怪兽)。其中作为ハントループ(Hunt Loop/循环狩猎)对象的30只珍稀怪兽击倒后可以入手エンゲージ道具，并且击倒一次后便不会再出现。当剧情进行到港町バーフォンハイム，和フォーン海岸/ハンターズ・キャンプ的“お头”对话接受任务后即可展开ハントループ，在



这之前是无法遇见作为ハントループ对象的怪兽的。不是ハントループ对象的珍稀怪兽被称为ハントループ未确认的新种，在满足条件后可以反复出现，但是不会掉落エンゲージ道具。3、首先要把周围区域的枯木按圈键调查后砍伐掉，之后就可以搭起通向隐藏地点的桥，桥后的区域必须是下大雨的天气，要讨伐的乌龟才会出现(此时NPC会有提示)；如果不是对应的天气，可以通过上面所说的反复切换场景来刷新天气。

想问一下，最近看NDS攻略，发现游戏画面的图已经不是照片了，而是清晰的截图。是不是你们用模拟器的？如果是，那是哪个模拟器那么好？我有好多游戏想玩呢，拜托了。（上海 刘晓晓）


↑现在的NDS模拟器实际效果还很差。

NDS的模拟器方面，现在还非常不完善，基本上也就是停留在能播放部分游戏的片头动画阶段，实际真正用来玩NDS游戏仍然还是不可能的。至于杂志的攻略用图方面，早期我们的确主要是用数码相机直接拍摄NDS屏幕，不过这样拍出来的效果并不太好，所以现在一般不会通过这种方式了。当然，上面已经说过了，现在的NDS模拟器极不完善，所以根本就是无法使用的。如果你确实想玩NDS游戏的话，建议你还是再努力攒攒银子买台NDS主机吧，如果还是像现在这样苦苦等待能真正使用的NDS模拟器的话，还真不知道要猴年马月才行。

1、PSP1.5版本和2.0的哪一个更好，好在哪里？听说最近2.5版本的也能玩破解游戏，我看过此类情况。2、我的PSP为1.5版本，但它的开机目录上没有UMD这个系统标志，是否意味着不能看UMD，如果我想看，该怎么办？3、用PSP玩GBA模拟器，为什么很慢很慢，但可以玩，是否是该种模拟器有问题，如果有问题，望龙哥指点，给我一个更好的模拟器软件。4、用PSP看电影和图片，是否是直接从电脑上下到记忆棒中，再在各自相对应的系统中浏览。（江苏邳州 运动男孩）

1、1.5版本是目前最完美的运行ISO和破解程序的版本，可以通过引导程序运行MSD上的游戏（部分游戏需要UMD引导），可以这么说，1.5暂时来说是PSP最强的系统。不过目前对应2.0版本的软件数量也非常多了，比1.5版不会差太多。从纯版本方面的比较来讲，2.0版比1.5版在系统功能方面有了一些追加，比如在“Network”中追加“网络浏览界面”，在“Video”中追加“跳跃”、追加“A-B重复播放”、屏幕显示机能追加“4:3”，在“Music”可播放文件格式中追加了MP4(AVC)、WAVE(Linear PCM)，在“Photo”追加桌布机能、图像之传送与接收机能、可显示图像种类追加了TIFF、GIF、PNG、BMP，在“Setting”中追加了韩文等等。2.5和2.6的PSP已经被破解，前几期杂志中本刊做过专门报道。2、首先需要确认一下，你有往PSP里放UMD了没有？如果根本没放UMD的话，自然就不会有这项系统标志了。3、目前用PSP玩GBA并不是太好的方案，模拟器在速度和声音上都不能像大家想像中那样完美，毕竟两者不是一个“系统”的……4、对，直接下载到相应目录下就可以了，电影的话需要看是什么格式，有些非PSP官方支持的格式需要用相关的软件来看。

米花通信

Vol. 35

主持人：小沛

次世代的到来让游戏的精彩程度大幅度提升，不过这种精彩对于玩家来说是需要投入一定资金才能够实现的。说实话，就中国玩家的整体水平来说，到现在PS2也算不上普及，而NDS和PSP也没能取代GBA的主导地位。现在更麻烦了，PS2的好游戏越来越少，GBA干脆已经没有什么作品问世，很多经济不太宽裕的玩家在这段时间里无异于处在“游戏的真空期”。其实我们编辑对此也很头痛，光介绍最新的东西就像海市蜃楼，遥不可及；回顾老游戏又怕跟不上时代。所以，这期米花我们就来研究一下这个问题。



↑NDSL在日本发售的时候，整条电器街上都被[illegible]等待的玩家们挤满了，这种幸福我们很少能体会到。

现在是游戏的真空期？

其实游戏并不存在真空期，只是对于某一些消费群体来说，可能会有这样的境遇。游戏厂商们也要挣钱吃饭，他们不可能让市场闲着。当今的这三大游戏硬件厂商应该算是游戏业形成以来，实力最为强劲的公司。他们各自有着对方难以超越的优势，并在自己的领域独当一面，相对于过去在硬件市场失败的雅达利、NEC、世嘉，新的三大势力都不可能轻易地让出这个市场，因此他们在推出新产品的速度上还是比较快的，而且都极力让自己的平台总能出现内容充实的作品。

先拿微软来说，360提前对手一年时间发售为的是什么，还不是想早点抢市场，多赚点儿银子。并且在这期间也有不少好游戏问世，像最早的《死或生4》、《山脊赛车6》、《九十九夜》、《勇闯尸城》等都是很值得玩的作品，以上还没有尽数，可见仅Xbox360就足以支撑这段时间的游戏生活。再看索尼方面，PS2的好游戏出得是慢了许多，《战国BASARA2》之后，我们能够期待的就是《战神2》、《圣剑传说4》、《超级机器人大战OG》，也就这么多了吧，用一只手都能算过来，另外传说《勇者斗恶龙9》可能会在PS2上推出，但也仅仅是传说，大家不要抱太大的希望。不过索尼并没有因此而让玩家们闲着，家用机是处在更新换代的阶段，可PSP正值壮年啊。最近的《铁拳 黑暗复苏》、《极魔界村》都很不错，而之前的《怪物猎人P》、《激战国无双》等也是非常耐玩的好游戏，另外我们还可以期待即将推出的《山脊赛车2》、《怪物猎人P2》等大作的到来，甚至到年底索尼还可能推出PSP专用的PS模拟器。如此，索尼也算是对得起玩家了。最后再看任天堂，NGC在距Wii发售前一年多前就基本挂了，任天堂的家用机算是青黄不接现象最严重的。不过老任的掌机很争气，GBA的2000款游戏已经让玩家根本玩不完了，而NDS现在的好游戏也如同潮涌一般，像刚刚推出的《马里奥篮球3对3》、即将发售的《最终幻想3》和《口袋妖怪 钻石/珍珠》，天哪！后面的两款简直都是梦幻级的超大作，fans一定会大流口水了。

废话了这么多，我到底想证明什么？当然就是当前的游戏不存在“真空期”，这个事实大家也都明白，然而我们目前的处境却未必如全球游戏市场一般热闹，究其原因既简单也让人头疼，下面我就再多贫几句。

中国玩家的困扰

今天听说中国足球的世界排名已经降到103位了，真是恨其不能，怒其不争！中国有14亿人口，难道就找不出11个会踢球的吗？原因很复杂，我不怎么专业，也只是听人说了一些，大概就是足球事业的运作不规范，球员待遇过高、风气不正等等。于是我们今天只能面对这样的局面：一个人口最多、面积第三的超级大国却有102个国家在一项只需要11个人的运动上超越咱们！你能不气吗？在这种情况之下，中国的球迷能干什么呢？自己的“中超”、“甲A”是没法看了，国外的强队也不愿意跟你踢，世界大赛又进不去。所以只能在家里看看“英超”、“意甲”的转播，或者有钱的就出国凑凑别人的热闹……

我前面说的是不是跑题了？没有！大家试试把上面的“足球”换成“游戏”，把“球迷”换成“玩家”，把“球员”换成“盗版商”，而“足球事业”则换成“中国游戏市场”。这下大家很清楚了吧，事态的起因和最终的结果几乎一模一样！

盗版的话题说过太多了，再重复也都没人愿意听，现在就让我们来享受这种后果吧！这次的“游戏真空期”可是会延续很久的，绝对超越由PS转向PS2的时间。因为什么？价格太高了，这是专指PS3而言的。像Xbox360和Wii虽然还能够接受，不过在大部分中国玩家的眼中，家用机游戏基本还是索尼的天下，特别是从PS时代就培养起来的一代玩家们，是对PS系主机上的无数经典作品怀有深厚的感情。你让他们放弃最终幻想？让他们放弃胜利十一人？让他们放弃GT赛车？放弃数不过来的经典大作？……那还不如干脆放弃游戏好了。PS3这回卖59800日元、599美元，等到了中国，估计首周肯定要被炒到1万以上，而第一个月也不太可能跌破8000，就算是稳定在和国外差不多的价格也要5000块啊！您再来一款游戏，差不多花6000块才能实现你的游戏次世代梦。

就算PS3降价，它能降多少？从PS以及PS2时代大家的消费观念看，在拥有游戏主机的玩家中大约有70%的人会选择价格在2000元以下的时候购买主机，那么到了PS3时代……从5000元降到2000以下需要多久？如果索尼在一年之内就降这么多无异于抽了自己一个大嘴巴。就算用两年时间，估计也不可能将成本压低到这种程度。那就盼着第三年吧，希望会出现奇迹。当然，三年之后，我们的收入也在不断增加，估计就算那时候PS3还卖3000，也会有很多人愿意掏钱了。可是，这三年之中我们干什么？玩掌机、玩360、玩Wii……看来倒也不是没事可做，只不过这样的解决方式对于很多人来说是强迫自己改变游戏的口味，也只有任饭和美式游戏爱好者会开心了。

最后声明，上面的话大家不要太当真，也许是最坏的状况也不一定，只不过这种状况有一定的出现几率。

给上帝递张手绢

很早的时候有个笑话，还是拿中国足球开涮的。可能有人听过，我在这里再大体重复一遍：亚洲3支足球队日本、韩国、中国的教练一起找到上帝。日本队教练问：“上帝啊，我们什么时候可以捧到大力神杯啊？”上帝说：“100年以后吧！”日本教练伤心地哭了，说：“我等不到那个时候了！”韩国队教练接着问：“上帝啊，那我们什么时候可以夺得世界杯冠军呢？”上帝说：“等200年以后吧。”韩国队教练也放声大哭道：“连我孙子都等不到那个时候了！”最后中国队的教练说：“上帝啊，我们中国国家队什么时候可以在世界杯中夺冠呢？”听完这话，上帝突然老泪横流，痛哭失声道：“恐怕就连我都等不到那个时候了！”

我重申一遍：我依然没有跑题。就好比我们中国玩家去问上帝，我们什么时候才能和国外玩家一样拥有自己的行货主机，并且所有好游戏都可以第一时间发售中文版一样。实现这一梦想倒是不用让上帝哭，但起码小沛我得大哭一场了。

实现这个梦想其实比在世界杯上夺冠要稍微简单一点，不过就是要让中国的游戏市场正规化，并且要让玩家的消费心理也能彻底改变。怎么做就不多说了，前几期关于反盗版的特稿中，小沛也曾奋笔疾书，这会儿累了，只想最后说一句：咱们中国玩家也争争气，给上帝递张手绢，别哭了，这一天很快就到了！

↑这些人可不是乞丐，他们是在等着PSP开始发售，也许以后这样的景象也会出现在中国。



斗剧回忆录一章—传统项目的最后辉煌

斗剧2006作为日本最大的格斗竞技大会。本年斗剧与往年不同的是，斗剧2006所囊括的比赛项目中，除了SF3.3与VF4FT为去年的传统项目之外，其余所有比赛项目全部为本年度全新运营的格斗作品。虽然投入比赛的项目未必每款都将平衡性调整至最佳状态，但高级玩家为观众们奉贤出的精彩对局却是层出不穷。最近，ARCADIA官方发布的斗剧2006录象DVD正式发卖。从预选到冠军最终产生，每一个项目的比赛过程都如此的波澜壮阔令人心动，我们现在就来综括一下本次大会8大主要项目的冠军产生之路。本次先从传统保留项目开始说起。

永恒经典SF3.3

作为在几届斗剧中全部登场的唯一项目，CAPCOM会社制作的SF3.3其超经典程度可见一斑。客观的说，至尽为止也难见2D格斗作品在平衡性上与其争锋。虽然是一款老作品，但由于多年的持续竞技，日本本土的SF3.3水平已经几乎达到一个巅峰，任意角色的顶级操作者都拥有一般玩家难以想象的实力。不过可惜的是，本次大会并没有出现如上届大会中HUGO之神HAYAO闯入四强这样的奇迹。客观的说2D格斗游戏中绝对的平衡是不存在的，类似SF3.3这样的经典作品也至多做到相对平衡。在这场SF3.3斗剧的最终演出中，六大性能角色毫无悬念的左右了赛场。使用YIN、春丽、KEN、DUDEY、URIEN、MAKOTO的队伍明显比其他队伍的发挥更为稳定。甚至在最终四强的队伍中几乎成为此六名王道角色的出场SHOW。这般景象甚至让笔者开始怀疑本作的综合平衡性了，但其他角色的一流操作者所上演的精彩对决仍旧非常精彩，类似井上、AB7这样使用非王道角色的名人应当得到尊重，他们的坚持令人感动。

本次斗剧大赛，最受关注的本为Vigion队，即NUKI、KO、KOKUJIN三人组成的王道队伍，此三人甚至可以说是春丽、YIN、DUD三名角色的最强使用者，没有想到的是，随着比赛的进程不断推进，崎玉县代表“マスターズ”中的春丽使MOV开始展露锋芒，稳定的立回控制，几乎没有失误的2MK与近HP认凤翼扇配合准确的移动投让其席卷整个赛场，在四强时遭遇“Vigion”，在KO挑落两名队友的情况下完成一挑三的惊人逆转！甚至在四强时NUKI与其同土对决也遭惨败，并在对决中精彩的上演了红B凤翼扇的壮举！另外值得一提的则是冠军队伍中的YIN使用者DDにっと，此人被称为近年来不逊色于KO的YIN使用者，在预选赛中更完美发挥其实力，多次上演秒杀对手的上佳表现。而在冠军赛中，已经将NUKI、KO、KOKUJIN三人组战胜的他们最终战胜由日本第一YANG BOSS领军的“昭和”队，令人不解的是，BOSS居然本次大赛使用了MAKOTO而非YANG，并一路横扫，可惜未能阻挡MOV的强势。在本次大赛的8强中，除了前述各名人之外，如弟子犬、AMF、红春、ピエール、井上等高手也同样表现出了自己名人的风范，可惜由于名人间实力太过接近，最终饮恨败北。但正因为有这些高级玩家的投入，才让这款经典作品得以继续闪光。明年的斗剧中很有可能不再出现SF3.3这个传统项目，但这最终谢幕战的辉煌希望能激发CAPCOM重新振作的动力，为我们这些街霸死忠带来全新的SF系列作品。

最终盛宴VF4FT

本次大会另一个保留项目VF4FT的人气貌似已经不如当年，但在VF5到来前夕进行的这次比赛可谓喧哗之极的的谢幕战，由于多年的持续练习，VF4FT高级玩家对于本作的认识也趋于成熟，无论是在反应，确认，有利不利把握以及基础战术方面都具有丰富的理论基础。与同样为SF3.3为传统项目所表现出的竞赛环境相同的是，本次大会各地方名人云集，综合实力也相对接近。在预选赛结



↑恶魔佩的逆袭便是从这局开始。

束之后，基本上强强联手的强力组合都圆满出线。纵然高手之前实力相差毫厘，但仍然有四支队伍在决赛之前广受关注，被称为冠军最有力争夺者。首先是“フリーソウル”—千人斩（KAGE）／いのっち（AKIRA）／エド（KAGE），队伍中拥有如今全日本最强AKIRAいのっち与两位论实力绝对在KAGE众中能排进前五的千人斩与エド，此强强联合可调绝对的性能组合。第二个队伍便是“集大成”—板桥（舜帝）／小エド（KAGE）／ふーど（LION），这支队伍应当是最被VF迷关注的顶上强队，拥有当今VF最强实力，被称为VF天赐之子的ふーど，当今KAGE使中人间最强能力的小エド与全国大赛冠军与“老师”称号双荣誉的顶上舜帝板桥，这支队伍的实力不言自明。第三支为“Virtua☆Fusion”—ちび太（LION）／大须晶（AKIRA）／ヌキ（AOI），这支队伍囊括的选手全部为老牌顶级玩家，其中拥有VF之神美誉，却每每都与冠军失之交臂的ちび太。虽然手势与反应已经大幅度下降，但仍然在经验与先读能力方面占据先手的全国大赛冠军称号“豪杰”大须晶，格斗全能玩家，并在日本AOI使中绝对为三强之列的NUKI，此三人组联手之后必然产生的化学效应是经验与稳定性都为一流，为非常老道的组合。最后一支队伍则为“やりおった”—K-2（SARAH）／探琉豪（AKIRA）／岚（JACKY），此队伍中拥有当今最强JACKY“岚”以及最强SARAH使用者“K-2”搭配全国大赛冠军获得者，全日本第一胜率AKIRA使用者滩琉豪，此黄金组合论实力也难有队伍可比肩。

在众多玩家对这几支队伍充满希望的同时，决赛淘汰赛开始。令人没有想到的是，比赛开始后出现的两支黑马队伍却将整个赛局搅乱，甚至将黄金队伍都拖入了泥潭。“フリーソウル”本是冠军目指的强队，却在遭遇“The みんなナカヨク”—佛像（KAGE）／黑猫（LION）／恶魔佩（陈佩）后被首先击落。本应该顺利胜利的对局却由于新贵LION使黑猫的强势被拖入了大将战，いのっち面对恶魔佩在先手拿下2局的大优势下在第三局中被一个关键性的壁连携命中，自此激发恶魔佩的底力，在决胜局有利前提下的一次闪避攻击最终被其实现大逆转，いのっち痛失好局，“The みんなナカヨク”也在此激励下一路杀进四强。令一支黑马队伍为拥有两名上级VANESSA使用者きゃすぱる与ポチ，并搭配有知名陈洛使用者以藏的“バナナマン”，利用两名VANESSA的高级性能与“以藏”的强势进攻能力，此队伍竟然一路杀进四强。强强对决方面，在四强战之前“集大成”便遭遇“やりおった”，谁也没有想到的是先锋K-2竟然快速择打，有利之后择断极为准确，先手拿下板桥与小エド。大将ふーど虽然稳定阵脚将K-2击败，却在“岚”80%有利准确择打的前提下处处被动，最终在1：2落后的被动局面下进入决胜局，胜负手被“岚”有利之下最速选择6P红光击溃。“やりおった”最终晋级四强。比较稳定的队伍当为“Virtua☆Fusion”，其顺利进入四强。进入四强战后，实力划分的清晰便在对局中明显体现。先是“やりおった”面对“バナナマン”时轻松实现1挑3。之后便是“Virtua☆Fusion”大须晶利用先读马步冲靠实现击杀“The みんなナカヨク”大将恶魔佩，最终决赛终于实现强强对决。K-2与NUKI的先锋战首先便引人注目，而K-2却在这样关键的比赛中敢于利用有利全部最速择打，瞬间3：0拿下对手。之后上场的大须晶利用先读进步背打择，在心态上获得主动拿下K-2，在面对本次决赛圈不败的“岚”时虽然先手拿下一局，却在第二局中马步冲靠得手后连携失误，被“岚”抓住机会瞬间逆转。大将ちび太本对JACKY战有着丰富的经验，也许是宿命使然，ちび太每次进入决赛对手总有超常发挥，如今便降临在“岚”身上。这场关键性的比赛中ちび太并无任何失误，打择清晰，牵制明确，但“岚”却在关键的有利择上全部择对，更在2：1领先的前提下第四局胜负手不利状态下最速闪避开ちび太的半旋8K，最终反击确认获胜。值得一提的是“やりおった”中大将滩琉豪未曾上场一局便在“岚”与K-2的兄妹组合全胜下夺冠，可见两名达人的竞技实力。在VF5已经到来的今天，VF4FT也许已经没落，但引用笔者密友的一句话给本篇结束最为恰当：“所谓竞技，只要有对手就能永恒……”

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

明智光秀算得上是日本战国中最著名的“叛徒”，也是最受后人关注的人物之一。最近有读者强烈要求介绍明智光秀，老实说我并不想介绍这些大家比较了解的人物，但是最近玩了下战国BASARA2，对里面光秀的狂笑印象深刻，更被其迷住，因此这期“以权谋私”一下。不过对于希望我把他写得凄美些读者的要求，我实在是爱莫能助啦。 □文/雪飞



Vol.18 战国BASARA2中的“杀人狂魔”明智光秀，他的笑他的叫他的声音都让我羡慕不已。

天下三秀之中被当权者抹杀的光秀！

【信长麾下第二重臣】

在历史上著名的人物很少像明智光秀一样，高知名度却一生充满谜团。出身不明，似乎是出自美浓守护土岐一族明智氏，光秀的父祖的姓名也没有记载。明智族被毁灭后开始诸国流浪的生活，并且在此时学习兵法。出生年月不详，但根据江户时代的《明智军记》中，明智光秀的辞世诗句“五十五年的梦”倒推出他的出生年份为1528年。

确实明智光秀曾经侍奉过越前朝仓家，并在此时与足利义昭相遇，后因谗言被朝仓义景解任。之后光秀促成了义昭和信长的合作，1568年信长将足利义昭推上了将军的宝座。光秀担任京都奉行职务，在金崎口退却战、延历寺讨伐战中表现活跃，拜领近江滋贺十万石，并在坂本筑城成为城主。侍奉信长仅仅三年便出人头地。之后光秀作为信长麾下重臣参与石山本愿寺攻略战、纪州杂贺攻略战、秀吉的播磨攻击护援、荒木村重讨伐等重要战役。

丹波平定后，信长赞扬光秀的功绩无与伦比，并将丹波一国赏赐给他，让他在丹波建设了龟山城、横山城、周山城等城池。此外光秀还得到了丹后的细川藤孝（幽斋）、大和的筒井顺庆等近畿地方织田家连带大名的指挥权，成为“近畿管领”。然而织田家名列第二的光秀却在三年后，奇袭京都本能寺，杀害自己的主君信长，之后在二条城将织田信忠杀害。

【 文武兼修的光秀 】

得到信长莫大信任的光秀为何会背叛君主呢？首先看一下光秀的人物像，给人感觉“头脑明晰、沉着冷静”的明智光秀虽然是武将，却精通和歌、连歌和茶道，而这些都是四十岁以前游历诸国学道的本领。此外，明智光秀实行善政深受领民爱戴，现在还有很多地方的百姓在纪念明智光秀。他这样的人物为何要背上“叛徒”的恶名来杀害主君呢？到现在有多种多样的说法：一、丹波攻略时，光秀以母亲为人质，但因信长杀害投降的波多野兄弟导致光秀母亲被杀的怨恨说；二、秀吉策反说；三、家康策反说；四、源平仇恨说；五、保护朝廷说；六、性格不和说等等。

为了纪念安土城竣工在新马场召开名为“左义长”的祭祀仪式。光秀负责天皇和皇族观览席的建造工作，在与公家接触时，光秀感觉到信长对朝廷提出的不自然要求，比如说朝廷年号的改定等等都是对朝廷权力的侵犯。信长还上奏天皇，要求天皇让位于与自己关系密切的皇太子诚仁亲王。正亲町天皇觉察出让位后，整个朝廷会被信长控制的危险。因为不知道没有任何官位的信长还会提出什么要求，因此推举信长担任朝廷的最高官位太政大臣、关白、征夷大将军其中任意之一。但信长并没有表示要接受任何一个，光秀应该已经觉察出信长的做法是向朝廷表明，天下人是信忠、信长自己则是天上人。“这是破坏日本秩序的做法！”光秀抱有强烈的危机感。

> 织田双璧之一
>
> **明智光秀**
>
> 1528年—1582年。惟任日向守、通称十兵卫。近江坂本城主。被认为是土岐族后裔，因为住居在可儿明智庄而姓明智。信长麾下的文武全才，为了阻止信长打破日本秩序的计划发动本能寺之变。

【本能寺之变准备万全】

信长为了护援高松城水攻的秀吉，带领大约二十到三十名小姓上洛，进入平时的住所本能寺。奉命援助秀吉的光秀在做好出阵准备后，从坂本城出发，进入本城丹波龟山城。第二天，参拜丹波和山城接壤处的爱宕山。第一天在神龛前抽签，次日招待连歌师绍巴，在山上的西坊召开连歌会。光秀的吟作的第一句是“**ときはいま－あめがした しる** 五月哉”（大意为“现在 土岐出身的明智光秀将在五月统治天下”）。通常认为“**とき**”与土岐通音，“**あめがしたしる**”有夺取天下的意思。听到此歌的绍巴自是大吃一惊，但是却不能推断出光秀的真意。

6月1日夜亥时，率领一万三千士兵的光秀从龟山城出发，经过山城和丹波境内的老之坂向京都前进。光秀下达了“敌人在本能寺内”的命令，6月2日拂晓时分，到达本能寺。根据《信长公记》记载最初信长还以



为寺外的骚动是小姓们在吵架，不过声音逐渐高涨，还传来了铁炮发射声。“一定是反叛，是谁？”信长问道，仔细观察后森兰丸回报是明智光秀，信长从休息处来到大殿，开始是用弓射倒两三名士兵，因为弓弦被拉断，信长使用长枪继续战斗。肘部受伤后，信长停止战斗，将周围的女眷赶出大殿，命令小姓放火，之后自尽。本能寺之变时，信长身边只有很少的部下，有力的武将全部带兵远征，此时正是讨伐信长的最佳时机。在光秀的脑中诛杀侵犯朝廷的信长，应该不是反叛而是惩罚。

之后光秀接收安土城，占领了长滨城和佐和山城。收到公家众的热烈欢迎，进入京都，下达了废除税银的制度。可是，此时受光秀委托的细川藤孝、忠兴、筒井顺庆等大名并没有同步行动。攻击毛利在中国地方的秀吉得到信长已死的情报后，为了讨伐光秀立即与毛利和谈带兵返回，这就是著名的“中国大返回”。光秀军也对秀吉返回的速度大吃一惊，立刻向多方面发起支援要求，但是却没人响应。细川藤孝、忠兴父子逃到丹后，忠兴与自己的妻子光秀的女儿分居。正在攻击大阪的筒井顺庆在得到秀吉归来的情报后立刻闭城不出。11日秀吉军与丹羽长秀、织田信孝、池田恒兴合流。12日光秀匆忙派遣士兵占领军事要地天王山，但该地已被秀吉军先锋中山清秀占领。13日织田信孝军到达战场，秀吉侧布阵完毕，向明智军发起了总攻击，山崎之战正式开始。光秀无论如何要占据天王山，因此向中山清秀全力进攻，但是黑田孝高、羽柴秀长等军从侧翼急袭，导致光秀军总崩溃。大约三个小时战役结束。战败的光秀离开龙胜寺城，在逃往坂本途中被当地村民袭击重伤，最后切腹自尽。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

明智秀满：？？？？年—1582年。光秀的女婿。因为是游戏《鬼武者》主人公的原型，很有知名度。参加本能寺之变，信长死后守备安土城。在光秀被杀后，被秀吉军包围，与妻子一起自尽。

明智玉：1563年—1600年。光秀之女，十六岁奉命嫁给细川忠兴，夫妻关系融洽。本能寺之变后按常例应被休掉，不过由于夫妻情深，只被幽禁在丹后。后信奉基督教，洗礼名为加莱莎。关原合战前被石田三成军围困在大阪的家中，为了不成为人质用以要挟支持德川家康的细川忠兴，命令家老小笠原少斋将自己刺杀。

斋藤利三：1534年—1582年。原为斋藤家臣，后侍奉明智光秀。本能寺之变出阵。山崎合战败北后，在京都被斩首。

津田重久：1549年—1634年。曾侍奉细川、三好、足利家，后来成为明智家家臣。山崎合战后侍奉羽柴秀吉，并参加了贱岳合战。晚年投靠前田家。

■胡言乱语、雪飞杂谈

光秀的身世等等一切都是谜，本能寺之变的原因虽有诸多说法但却都没有真正确凿的证据，原因恐怕是光秀被当时的当权者刻意抹杀了。本能寺兵变后的“历史记载”：在山崎败给了羽柴秀吉后，逃走的光秀成了农民们“落武者狩”的目标，如此的结局 未免太过于简单了，简单的令人难以置信。《太阁记》、《天正记》等记录基本上都是鼓吹秀吉，有很多明显与史实不符的描写，作为秀吉竞争对手的光秀的功绩则被彻底抹杀。原本以下克上在战国时代是风潮，并没有什么不正常，但到德川幕府时却受到儒教的强烈影响，重视忠义，背叛主人被认为大逆不道，因此光秀成为了“反面教材”。而光秀其实确是难得的人才，不仅在战场上发挥着自己的能力，在内政方面也做出了杰出的贡献。光秀实施仁政，深受百姓的爱戴，即使是当权者的抹杀，在民间仍然流传着许多美丽的故事赞扬光秀，甚至传说南光坊天海就是光秀。

电玩产业论

游戏业界的同捆销售

本栏目从第九回开始向大家讲述流通论，本期关于流通的话题是最后一回，也算是一个总结。首先想谈谈游戏业界的"同捆销售"。

根据95年3月期日本游戏相关企业的决算，可以看出，收益减少的企业占了大多数。各个企业在分析原因上都达成了共识：美国市场上产品积压过于严重，是最主要的原因。事实上当时美国市场中除了游戏软件以外，就连PC软件的贩卖也出现了问题。"商店中的软件卖不出去"是当时美国的市场状况。

美国软件市场出现这种困境的原因之一是：主机与数款软件"同捆销售"，而且愈演愈烈。客观上讲软件的"同捆销售"确实有积极的一面，软件商可以很快确保市场份额。一般来说"同捆销售"的软件都是公认的人气作品，玩家不需要单独购买，只要买回主机便马上可以体验了。从玩家的角度讲，也是很受欢迎的一种商业行为。

美国SEGA当年在美国市场展开商战的时候，运用"同捆销售"战术非常奏效。之后，3DO在新主机登场的时候，也采用了"同捆销售"。一时间，美国市场形成了一种"同捆销售"的旋风。过热的商业行为一定会导致弊端的出现。于是，美国玩家的意识改变了：软件作为"同捆销售"的赠品，是理所应当的。花钱单独购买软件的人减少了，因为大作软件正在与主机"同捆销售"。看来，原本已经将购买软件形成一种消费习惯的美国人，如果"同捆销售"太过盛行，保持"平常心"也有些困难了。

在日本，当时"同捆销售"的出现以及大肆横行，同样搅乱了市场流通。与其说日本人比美国人缺乏作为消费者的平常心态，不如说日本人比美国人更加吝啬。以当时日本的PC市场为例，将近20万日元的主机"同捆销售"的软件总价格超过20万日元的销售行为并不罕见。结果可想而知，以CD-ROM软件为主的商家遭到了沉痛的打击。

现如今的日本游戏业界，"同捆销售"行为已经屡见不鲜，游戏软件流通商因此受到的损失却并不明显。一方面人们的消费意识有所改变；另一方面主机已经有了一定的普及程度时，为了争取新的玩家，"同捆销售"才会推出。但是90年代中期的日本软件市场可以说饱尝了"同捆销售"所带来的负面影响。

对SFC-HOUR的期待

虽然事先对"SFC-HOUR"持有很多否定意见，但潜在的可能性是不可否认的。从促进游戏流通的多元化、起到丰富游戏文化的效果等角度考虑，"SFC-HOUR"还是非常值得期待的。

"SFC-HOUR"其实是任天堂推出的一种利用SFC主机的卫星电视转播服务。1993年任天堂向卫星音乐转播公司St. GIGA投资，租用卫星，发表了利用SFC主机，以及SFC专用周边硬件Satellaview，进行电视节目转播的新服务。"SFC-HOUR"于1995年4月1日开始实验性转播，4月23日正式展开服务。这项游戏界的超前服务持续了5年之久，于2000年6月30日正式结束。

日本的电视从80年代初开始，推出了卫星电视转播（BS）的服务。比起曾出现过多次高潮的地面有线电视（CATV）来说，BS得到了更快更广泛的普及。虽然很多像电影、音乐等卫星频道的出现，可能会对其他行业产生一些负面影响，但是对于卫星电视的高度需求成了卫星电视进入普通家庭的根本原因。任天堂正是看到了卫星电视带来的巨大影响，从而决定租用卫星从宇宙中进行游戏的宣传。当时SFC已经发卖，并且如日中天，任天堂随即推出了卫星接受装置的Satellaview，开始了名为"SFC-HOUR"的服务。

传统流通系统中最欠缺的是游戏的宣传，如何使玩家在购买游戏之前就了解这款游戏，"SFC-HOUR"服务的展开，则实现了这一点。对于一些游戏设计新人或者一些实验性作品来说，很难了解市场



↑SFC专用卫星接收装置Satellaview。

的需求程度。那么首先可以通过"SFC-HOUR"来试探观众们的反应，如果得到了比较好的反馈信息，则可以作为商品正式推向市场。这种新市场战略的展开，通过"SFC-HOUR"服务而成为可能。对于整个游戏业界中的发掘培养人材、新类型游戏的开拓，都能起到明显的效果。

"SFC-HOUR"给当时的业界带来了极大的震动，而且进行得十分顺利。但是随着时代的进步、电脑网络的普及、游戏软件宣传的多样化，最根本的原因还是任天堂业绩的下滑，"SFC-HOUR"最终只提供了短短5年的服务，就宣布终止。不过"SFC-HOUR"在游戏流通的历史上却写下了辉煌的一页。如今任天堂借着NDS的热销大有卷土重来之势，具有独特理念的新主机Wii也即将上市。我们有足够理由期待这位游戏巨人有朝一日再发表震惊业界的大新闻。

重新评价磁碟系统

说到任天堂磁碟系统，虽然以失败而告终，但却能给游戏的流通领域带来很大的启示。在1986年磁碟系统发卖的时候，任天堂曾做了如下的宣言："今后一切的游戏软件将通过磁碟系统向玩家提供。"难道，磁碟系统是游戏流通的理想形态吗？

历史似乎已经给出了答案，各种问题的出现导致磁碟系统不得不退出历史的舞台。

下面我们来详细分析一下磁碟系统。首先，磁碟比普通卡带的容量要大，但是价格却得到了控制。一张磁碟的价格在当时是2500至3000日元，基本上只有普通卡带的一半。从构造上讲，和后来的CD-ROM比较相似。其次，只须支付500日元就可以拷贝新的游戏。这种方式从理论上讲，和软件租赁的效果差不多。玩够了一款游戏后，可以拷贝别的游戏来玩，玩家可以在低负担的情况下体验很多游戏。1987年SUNSOFT公司曾推出了专门对应磁碟系统的电子杂志型软件，玩家可以定期通过拷贝进行更新。

通过磁碟系统，玩家可以实际参与各种活动。比如，《中山美穗心跳high school》（任天堂）游戏，是一款起用了当红的偶像明星参与制作的冒险游戏。玩家通过拨打画面中的电话号码，可以听到各种提示以便顺利进行游戏。最后，玩家可以通过DISK FAX发送信息参加抽奖。而且，任天堂还将磁碟系统上成功的商业模型搬到卫星转播的"SFC-HOUR"上，请明星艺人与玩家利用"SFC-HOUR"共同玩游戏。当时的任天堂在使用媒体上已经进化成卫星和RAM。

我们抛开磁碟系统失败的原因，经过客观地分析，可以得出以下结论：虽然磁碟系统的结局是失败了，但现在如火如荼的各种下载服务，不正是磁碟系统的延伸吗？目前的市场和技术已经发生了很大的变化，磁碟系统可以说以另一种形式正在复活。也许不久的将来，我们将看到基于磁碟系统的根本理念，而出现真正让商家和玩家都满意的成熟的流通形态。

※编辑注：至此，电玩产业界的"流通论"将告一段落。从下期开始，将向读者讲述"游戏设计论"的内容。我们将从游戏的本质入手，分析游戏的类型、人脑对不同游戏的反应，以及知名游戏成功的原因等等。敬请期待。　　□文/龙马

游戏主机历史年鉴之四

1983年任天堂的FC主机重新给家用游戏主机定下了难以超越的标准，使得FC成了世界级的超级品牌，也让更多的商家看到投资电玩界所带来的巨大商业利益。到了80年代中后期，电玩界终于开始了一场至今没有结束的主机大战。



↑1986年，SEGA（世嘉）公司推出与任天堂NES的竞争产品"Sega Master System（世嘉大师系统）"，售价199美元，想和任天堂争夺北美的市场份额。



↑1986年，Atari公司继续推出家用游戏主机Atari 7800，这款主机的特色是可以向后兼容，并且是兼容现有的Atari 2600游戏的第一个游戏主机。

PC Engine CORE　白色PC Engine　便携式PC Engine

↑1987年，NEC公司在日本推出了第一个16位家庭游戏主机——PC Engine CORE，引起游戏市场的极大震动，后来还推出了白色PC Engine，和便携式PC Engine。



↑1987年，Atari公司推出了一款特殊的可以进行简单编辑的电视游戏系统Atari Xe，由于与Atari的8位计算机生产线内部相容，所以不作为游戏主机销售。

秘技天地

最近确实进入了游戏的低潮期，除了《战国BASARA2》几乎没有什么小编喜欢的游戏，所以找起游戏的秘技来更是难上加难。不过对于学生玩家们来说，正好可以利用这段时间好好温习一下功课，新学期争取有一个新的开始。 □责/龙马



光荣公司是笔者比较喜欢的开发商之一。去年9月份，光荣就发表了将给PS3制作一款未来型RAC游戏《致命惯性》（Fatal Inertia）。这是一款科幻飞行赛车游戏，由光荣旗下的"Omega Force小组"的友池隆纯（代表作：真·三国无双）担任制作人，并与光荣加拿大工作室的游戏设计师Michael Bond共同开发。游戏的世界观是以23世纪所流行的一种结合街头竞速、越野赛车与破坏赛车的新型态运动竞技赛车"Inertia"为主题，也是光荣首次挑战竞速赛车题材的原创新作。游戏中除了单纯的飞行竞速之外，并加入了攻防的要素，玩家可藉由各种武器来妨碍或击落对手，体验生死一瞬的高速刺激快感。

PSP SD高达G世纪

日版　秘技实用度：★★★

●游戏达成率与各角色、机体入手表

达成率	角色、机体
15%	ユウ・カジマ&ブル－ディスティニ－1号机
20%	ジョニ－・ライデン&ライデン专用高机动型ザクロU
25%	ミゲル・アイマン&ミゲル专用ジン
30%	ロウ・ギュ－ル&アストレイレッドフレ－ム
35%	シ－マ・ガラハウ&シ－マ专用ゲルググ
40%	リョウ・ル－ツ&スペリオルガンダム
45%	ロンド・ミナ・サハク&アストレイゴ－ルドフレ－ム
50%	ハマ－ン・カ－ン&ハマ－ン专用ガザC
55%	トビア・アロナクス&クロスボ－ンガンダムX3
60%	カナ－ド・パルス&ハイペリオンガンダム
65%	アナベル・ガト－&GP02
70%	ララァ・スン&エルメス
75%	ゼクス・マ－キス&ト－ルギス
77%	ステラ・ル－シエ&ガイアガンダム
80%	フオウ・ムラサメ&サイコガンダム
85%	プレア・レヴェリ－&ドレッドノ－トガンダム
90%	パプテマス・シロッコ&メッサ－ラ
93%	ギム・ギンガナム&タ－ンX
95%	业云刿&アストレイブル－フレ－ム
97%	ラウ・ル・クル－ゼ&ラウ・ル・クル－ゼ专用シグ－
99%	东方不败マスタ－・アジア&シャッフル・ハ－ト
100%	ハロ&ハロ

NDS 马里奥篮球3on3

日版　秘技实用度：★★★★

●部分隐藏角色的出现方法

隐藏角色	出现方法
キャサリン	在"ハ－ド"模式下"キノコカップ"中以铜级获胜。
クッパ	在"ノ－マル"模式下"スタ－カップ"中以铜级获胜。
パタパタ	在"ノ－マル"模式下"キノコカップ"中以铜级获胜。
クロマ	在"ノ－マル"模式下"レインボ－カップ"中以金级获胜。
シロマ	在"ノ－マル"模式下"レインボ－カップ"中以银级获胜。
ニンジャ	在"ノ－マル"模式下"レインボ－カップ"中以铜级获胜。
ディクシ－	在"ノ－マル"模式下"フラワ－カップ"中以铜级获胜。
プロペラヘイホ－	在"ハ－ド"模式下"スタ－カップ"中以铜级获胜。
テレサ	在"ハ－ド"模式下"フラワ－カップ"中以铜级获胜。
モ－グリ	在"ノ－マル"模式下"スタ－カップ"中以银级获胜。

●关于金、银、铜的评定标准

◆金：所有的比赛得分超过对手200分取胜。

◆银：所有的比赛得分超过对手100分取胜。

◆铜：只要有一场比赛超过对手得分在100以下取胜。

●部分隐藏篮球的出现方法

隐藏的篮球	出现方法
スイカ	在"ノ－マル"模式下"キノコカップ"中以金级获胜。
ヨッシ－のタマゴ	在"ノ－マル"模式下"フラワ－カップ"中以金级获胜。
トゲトゲ	在"ノ－マル"模式下"スタ－カップ"中以金级获胜。
プクプク	在"ハ－ド"模式下"キノコカップ"中以金级获胜。
サッカ－ボ－ル	在"ハ－ド"模式下"キノコカップ"中以银级获胜。
サイコロ	在"ハ－ド"模式下"フラワ－カップ"中以金级获胜。
クリボ－	在"ハ－ド"模式下"スタ－カップ"中以金级获胜。

NDS 星际火狐 指令

日版　秘技实用度：★★★

●游戏穿版之后

1.打通一次游戏之后，可以得到"命运の键"，关系到分支任务的出现。

2.将游戏所有ENDING都打出之后，游戏的标题画面和音乐会发生变化。

●所有飞行员和ENDING

◆飞行员：ナウス、フォックス、スリッピ－、ファルコ、クリスタル、ル－シ－、アマンダ、キャット、ウルフ、レオン、パンサ－、アッシュ、ペッピ－、ビル、クリスタル、ジェ－ムズ。

◆ENDING：プロロ－グ、スタッフロ－ル、フォックスとクリスタル、さよならフォックス、アングラ－皇帝、复活！スタ－ウルフ！、ル－シ－とクリスタル、アッシュの选择、スリッピ－の决心、ピグマの逆袭、ピグマの怨念。

PS2 筋肉人 肌肉大奖赛MAX

日版　秘技实用度：★★★★

●隐藏超人的出现方法

超人名	ベンキマン
出现条件	1."残虐超人世界一决定战"中，满足了秘密条件之后，取得秘密比赛的胜利。2."サバイバルモ－ド"中6连胜。3.以上条件满足之后，用"80万パワ－"的难度以下，接关一回以上的设定，进行"ア－ケ－ドモ－ド"，将最终BOSSベンキマン打败。

超人名	恶魔将军
出现条件	1.分别使用"スニゲ－タ－"、"プラネットマン"、"ジャンクマン"、"ザ・ニンジャ"、"アシュラマン"、"サンシャイン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2."サバイバルモ－ド"中6连胜达成。3.将"黄金のマスク"篇的故事按照原作打通。4."真・恶魔超人杯"中，满足了秘密条件之后，取得秘密比赛的胜利。

超人名	ステカセキング
出现条件	1.用"キン肉マン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"キン肉マンVSステカセキング"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	ブラックホ－ル
出现条件	1.用"ペンタゴン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"キン肉マンVSブラックホ－ル"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	スプリングマン
出现条件	1.用"ウルフマン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"ウルフマンVSスプリングマン"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	ザ・魔云天
出现条件	1.用"テリ－マン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"テリ－マンVSザ・魔云天"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	ミスタ－カ－メン
出现条件	1.用"ブロッケンJr"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"ブロッケンJrVSミスタ－カ－メン"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	アトランティス
出现条件	1.用"ロビンマスク"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"ロビンマスクVSアトランティス"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	スニゲ－タ－
出现条件	1.用"アシュラマン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"キン肉マンVSスニゲ－タ－"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	プラネットマン
出现条件	1.用"ウォ－ズマン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"キン肉マンVSプラネットマン"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	ジャンクマン
出现条件	1.用"ザ・ニンジャ"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2.用"ロビンマスクVSジャンクマン"打通"スト－リ－モ－ド"。

超人名	ジエロニモ
出现条件	1.用"ジエロニモVSサンシャイン"打通"スト－リ－モ－ド"。2."サバイバルモ－ド"中1连胜。

超人名	チェックメイト
出现条件	1.用"サンシャイン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2."サバイバルモ－ド"中2连胜。

超人名	スカ－フエイス
出现条件	1.用"バッファロ－マン"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2."サバイバルモ－ド"中3连胜。

超人名	イリュ－ヒン
出现条件	1.用"ケビンマスク"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2."サバイバルモ－ド"中4连胜。

超人名	バリアフリ－マン
出现条件	1.用"キン肉万太郎"打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2."アイドル超人No.1决定战"中，满足了秘密条件之后，取得秘密比赛的胜利。3."サバイバルモ－ド"中5连胜。



超人名	キン肉マンソルジャ－(キン肉アタル)
出现条件	1.将难度设在"100万パワ－"以上，分别使用"キン肉マン"、"ブロッケンJr"、"バッファロ－マン"、"ザ・ニンジャ"、"アシュラマン"、"キン肉万太郎"在没有接关的情况下打通"ア－ケ－ドモ－ド"。2."サバイバルモ－ド"中8连胜。3.将"黄金のマスク"篇的故事按照原作打通。4.满足以上条件之后，在除了"キン肉マンソルジャ－"以外所有角色都出现的情况下，进行团体战。1P方面第1人是"ウォ－ズマン"，第2人是"テリ－マン"，第3人是"ラ－メンマン"，第4人是"ロビンマスク"，第5人是"キン肉マン"。2P方面第1人是"ザ・ニンジャ"，第2人是"アシュラマン"，第3人是"ブロッケンJr"，第4人是"バッファロ－マン"在"キン肉マンVSバッファロ－マン"比赛中取胜。

PSP 达克斯特

日版　秘技实用度：★★★

●通关后出现的隐藏模式

1.BUG COMBAT：一种斗甲虫的小游戏，支持单机和多人对战。在剧情模式中，每个关卡里都有一个隐藏的甲虫笼，收集它们就可以在BUG COMBAT里使用相应的甲虫进行对战。这里需要注意的是，每个关卡里不但有甲虫笼，还有甲虫所使用的装备和强化药水，得到的装备和强化药水越多，自己的甲虫就变得越强，越容易在对战中取得胜利。

2.在SECRETS菜单下会增加PLAY LEVEL模式。在此模式中可以实现任意选择关卡。

3.在SECRETS菜单下增加PLAY MOVIE模式。此模式中可以观看游戏里的CG剧情。

4.在SECRETS菜单下增加CHEATS模式。在这个模式里可以随意改变达克斯特形象。

●收集红蛋的效果

游戏中一共隐藏着1001枚红蛋。收集到一定数量的红蛋就会开启相应的隐藏要素。

红蛋数量	开启隐藏要素
1至500	开启MINI游戏梦境
600	在EXTRAS菜单下出现E3 2005 TRAILER
700	在EXTRAS菜单下出现CONCEPT ART
800	在EXTRAS菜单下出现INTRO ANIMATIC
900	在EXTRAS菜单下出现GAME IN CONSTRUCTION
1000	在EXTRAS菜单下出现BEHIND THE SCENES

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

Hallelujah!!

炎热的夏天一去不复返了，最近一段时间出的游戏不多，这让我们有了更多消化以前游戏的时间。说起来，各位还在上学的朋友们也应该回到课堂上了吧。新的一个学年已经开始，大家还需要努力学习才好呀！

猴子■这是什么标题？难道我们今天讨论的不是日语的知识吗？

三问■当然是日语的知识了。前一段时间，一位在海外留学的朋友和我说，当地（新西兰）在复活节举行了盛大的庆典，参加者除了当地人之外还有不少来自中国和韩国的留学生，但是日本人却极少。这是为什么呢？

薯子■那是很正常的。因为日本基督教徒的数量只占全国人口的千分之七，连1%都不到。在日本，除了圣诞节还算是个比较正规的节日之外，其他基督教的宗教节日基本上都可以被无视了。

三问■实际上，大部分日本人过圣诞节和中国人一样，只是图个热闹而已。至于这个节日的真正含义，倒没有多少人去关心。



薯子■基督教在日本的传播，早在战国时期就开始了。最初是1543年，一艘载有葡萄牙人的中国船漂流到日本九州南方的种子岛（**たねがしま**），这是西洋人第一次来到日本(这之前的马可波罗虽然在游记中记载了日本的情况，但是从其夸张的描写来看，他有没有去过日本很值得怀疑)。种子岛的岛主时尧和这些人来往，并且从他们那里学到了火枪的制造技术，这就是历史上有名的“铁炮の传来”事件。

三问■“铁炮”（**てっぽう**）是当时先进的前装式火绳枪，这种武器对战国时的日本产生了重大影响。但是西方人并不只给日本带来了这个，随着葡萄牙、西班牙人陆续来到日本，他们将西方的文化和宗教带给了日本人，其中，基督教的最大分支天主教(**カトリック**)是最重要的一部分。

猴子■所以日本人就改信耶稣了吗？这之前日本不是有许多宗教吗？

薯子■虽然日本的宗教不少，但是从种类上来看，还是以土生的神道教（**しんとう**）和中国传来的佛教（**ぶつきょう**）为主。这两大宗教在日本繁衍了近1000年的时候，基督的门徒们突然出现在东洋大地上，这让许多日本人觉得很突然。

三问■最早来日本传教的是意大利传教士圣方济?沙勿略（**フランシスコ.ザビエル**）。他是天主教分支耶稣会（**イエズス会**）的创始人之一，从1549（天文18年）年开始到种子岛传教，第二年到平户。当地的领主松浦隆信（**まつうら たかのぶ**）为了加强同葡萄牙的贸易联系，为他的活动提供庇护。在沙勿略的努力下，一个月之内有100多人在那里接受了洗礼。从此基督教在日本有了立足之地，被称做“切支丹”教（**キリシタン**，出自葡萄牙语Christao），教徒分布在西彼杵郡、岛原、五岛一带。

猴子■葡萄牙这么小的国家，当时对日本的影响这么大啊？ .

薯子■当时葡萄牙和西班牙的势力可是非常强大的。在开拓殖民地的时候有小半个世界都被他们占领了，咱们的澳门不是也被他们占领了400年吗？

三问■基督教给日本带来的东西，远不止宗教那么多。当时的西方人（日本人称之为“南蛮人”）给日本带来了科学、文化、卫生等各方面的知识，西医当时在日本开始流行起来。由于教会人士经常从事一些热心公益的活动，很受下层人民欢迎，所以基督教在日本很快就传播开来了。

薯子■随着基督教在日本的传播，许多地方领主都接受洗礼成为基督徒，如高山右近、小西行长、黑田孝高(黑田官兵卫)、蒲生氏乡、有马晴信、岛津贵久（岛津义久之父）、大友义镇等人，都是信仰天主教的基督徒。这些人里有的属于真心信教，有的则是为了与南蛮结交而有意为之。信仰天主教的下层百姓更是数不胜数，一时间竟然有数十万之众，这引起了日本政府的恐慌。1587年，丰臣秀吉发布禁教令，流放传教士，并且破坏各地的教会组织和设施。

猴子■一个宗教值得他们这么敏感吗？奇怪。

薯子■一点也不奇怪。从宗教学的角度来看，基督教属于一神教，排斥偶像崇拜行为，禁止供养佛像，一些教徒出于宗教热情在各地捣毁寺院和神社，这些行为得到了切支丹大名的默许和支持。这对于崇信神佛的丰臣秀吉来说是一件无法原谅的事情。另外和一向宗的佛教徒一样，基督教徒把对官府不满以“一揆”（**いつき**，即起义）的方式发泄出来，这让当权的人觉得基督教更像是“邪教”组织，于是就加以封禁了。虽然在禁教最严酷的时候发现过将26名教士和教徒钉十字架处死的事件，但是为了保持和西方的贸易，丰臣秀吉对于基督教的禁绝还是不够彻底。到了德川幕府统治的时期，情况就完全不同了。



三问■在庆长17年（1612年），德川幕府已经掌握了日本的政治，家康于是再次颁布禁教令，同时宣布锁国，断绝了和西、葡等国的往来。没有了外界的支持，日本的基督徒陷入了历史上最艰难的境地。幕府责令所有教徒更改自己的信仰，否则格杀勿论。以前拥护基督教的大名也受到镇压，有马晴信殉死，高山右近被流放到吕宋（今菲律宾吕宋岛）的马尼拉，切支丹大名几乎灭绝了。这些人中有的至死仍然对自己的信仰忠贞不渝，像小西行长，在关原之战败北之后被要求切腹，但是基督教不允许教徒自杀，所以他宁可选择斩首这种屈辱的死亡方式结束自己的一生。

薯子■德川幕府禁教的最初目的是铲除对自己不利的大名的势力（切支丹大名多是关西忠于丰臣氏的），另外也是为了防止下层百姓利用这一宗教造反。但是在长期镇压之后，该反的还是反了。1635年，德川幕府第三代将军家光宣布彻底锁国，禁止日本人与外界的联系，海外的日本人也不准归国。一旦发现有人供养耶稣或者玛利亚像则加以残酷迫害。聚集在岛原半岛和天草岛的天主教徒，在一个15岁少年的带领下，发动了日本历史上规模最大的一次天主教徒起义，史称“岛原の乱”(**しまばらのらん**)。



三问■反乱军的领导者就是著名的天草四郎时贞(**あまくさしろう ときさだ**)。天草四郎，本名益田时贞，后来因被过继给天草甚兵卫，改名为天草时贞。天草自小聪颖过人，有神童之称，且外表俊秀。有一位相士曾对天草说：“阁下面相尊贵，本应掌握天下，只可惜生在德川时代，难成大事。”

薯子■在起义爆发之前，天草、岛原一带曾流传一则预言，说天将出现异象，而一名16岁的天童将拯救大家回归基督教义。天草四郎接受天主教思想后，在民众中宣传“天地本同根，万物是一体，其间并无尊卑之别”，被教民奉为“天童”、“救世主”。宽永十四年(1637年)，天草四郎率领三万多名（一说两万多名）来自岛原(长崎)和天草(熊本)的基督徒起义，占领岛原半岛南部的原城，于城上竖立起十字架，挂上画有十字架和圣像的旗帜。

三问■12月9日、12日，幕府先后接到岛原、天草发生叛乱的消息，急忙派兵赴九州岛剿灭叛匪。幕府军到达九州岛后，对反乱军发动两次进攻，均告失败，主将战死。随后幕府军改变战术，围而不攻，企图等待城中粮尽，反乱军自动瓦解。围城三个月后，因为粮食缺乏，反乱军战力下降。宽永十五年(1638年)2月28日，幕府发动十余万军对反乱军发起总攻击，因饥饿力衰，反贼大败，原城陷落，匪首天草四郎死，所有跟随他的信徒全部被歼灭。

薯子■岛原之战，惨状难以描述。不但众多起义军都战死，甚至连躲在尸体下、藏在隐密处以求一线生机的妇孺都无一幸免，尽遭幕府屠杀。

三问■最后德川幕府成功地镇压了岛原地区邪教组织的叛乱，拯救遭受叛匪残害的日本人民于水火之中，维持了300年太平盛世的局面。而根据民间传说，匪首天草四郎时贞在毙命之后仍然阴魂不散，经常在岛原一带出没，并且寻找机会报复幕府，于是他的灵魂就附在其他人身上，伺机制造新的灾难。受害的人里甚至还有伊贺忍军首领服部半藏的儿子，这就是《侍魂》的剧情。

猴子■等等，天草这个人在你们两个嘴里怎么完全不一样啊！

薯子■我们说话的立场不一样，我代表被压迫的老百姓，他代表的是统治阶级的幕府。

三问■这么说也不是很公正，这个问题还是留给历史自己去说吧。就这样，300年来，基督教一直在日本处于被禁绝的状态。明治维新之后，标榜“百事一新”的新政府对基督教却仍然墨守旧制，在布告中把基督教当作“切支丹邪宗门”加以禁止。直到1873年(明治6年)2月以太政官第68号布告撤销禁令，停止了260年以来对基督教的镇压。到现在，日本的基督教已经发展到一定水平，包括70年代的已故首相大平正芳都是基督徒。但是，它的影响再也没有回复到战国时期的程度。

回收往日辉煌!

百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.16

“机器猫”在我国绝对是家喻户晓的著名人物，而且是经久不衰的万年青角色，115万本的销量更证明了它的影响力与号召力。销量109万的“帕鲁提娜之镜”则是一款操纵天使讨伐恶魔的动作游戏。 □文/雪飞



漫画巨著游戏化 大获成功机器猫

“机器猫”绝对是陪伴玩家共同成长的代表作品之一，最早看漫画的玩家现在已经是而立之年，但“机器猫”的魅力却是经久不衰，不但有大量成年玩家，就连现在几岁的孩子也一样非常喜爱它。机器猫的口袋更是满载了全部玩



↑可爱的机器猫妹妹。

家的童年梦想，再加上异常可爱的人物造型，感人合理的故事，这款作品可以说是漫画界的一个里程碑。漫画获得巨大成功后，厂商自然不会错过这样的商机，并在恰当的时候推出了本作，本作更是第一部“机器猫”漫画改编的作品，结果果然是大获好评。而当时的游戏市场游戏年度出品作品的数量已经多达百余部，能杀出重围获得115万销量、年度销量榜排名第九，足以说明本作的优秀品质。

难度至上自我挑战

本作虽然是以机器猫为主人公，但是游戏的难度却一点不低，对于那些不擅长动作类游戏的玩家甚至可以说是一个噩梦。由于敌人的数量非常多，而且不断刷新出新的敌人，如果玩家行动不够迅速，或者是站在原地休息，那么则会被源源不断的敌人活活累死。玩家在前进途中，还要仔细观察道路，才能找到正确的出口。由于同时还有大量敌人在周围对玩家虎视眈眈，玩家还需迅速做出正确的判断。玩家在上下移动时，


↑被怪物咬到的机器猫放声痛哭。

还要控制住攻击的方向，稍有不慎便会被敌人偷袭。因此在游戏时，玩家不但双手要紧张地工作，双眼也要紧盯屏幕寻找出路。

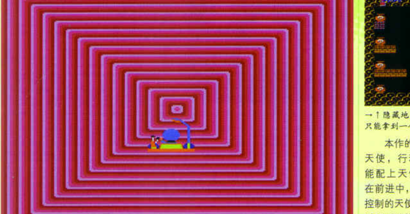
个性敌人多样攻击

在本作中出现的敌人并不是单一，而是多种多样，这些敌人不但行动路线不一样，而且行动方式也不相同。唯一的共同点就是：只要玩家接触到了这些敌人，就会被强制扣除部分体力。因此那些跳跃前进的敌人和高速移动的敌人，都是非常危险的敌人。一般的敌人在被攻击两次以后便会消失，但有一部分敌人却可以承受住玩家的连续攻击，虽然在被命中一次之后，它们会有停止一切行动，但那只是短暂的一瞬间，玩家必须抓紧这一瞬间选择将其消灭或者是逃之夭夭……

隐藏地图丰富道具

本作中除了战斗的大地图以外，还有很多隐藏的小地图。在这些小地图中往往隐藏着为玩家补充体力的道具和强力的攻击武器，所以在游戏中玩家一定要注意地图上与众不同的建筑，多进行探索。本作的道具种类也相当丰富，而且都与漫画相吻合，比如说漫画中机器猫的最爱铜锣烧，在本作中就是补充体力的药品。而战斗中的人物形象更是相当可爱，表现出了漫画的魅力和特色。这样的设定会使玩家觉得格外亲切，再加上可爱的人物造型，本作获得115万销量实属正常。


↑下面就有机器猫最喜欢的食物。



天使飞翔不自由 小心坠落游戏结束

本作又是一部以难度称雄的优秀作品，更是任天堂本社的作品，游戏类型与马里奥相同。本作的主人公是天使，为了讨伐怪物踏上冒险之旅，按道理说



↑以难度称雄的著名作品。

天使应该是可以自由自在地翱翔，但本作中的天使却不但不能自由飞翔，还要随时担心脚下的道路，一个不小心便会从高处坠落，导致游戏失败。而且游戏中的敌人五花八门，经常会作出一些奇怪的机械运动，必须仔细观察清楚它们的行动，才能顺利将其消灭。本作对玩家的跳跃能力绝对是一个挑战，一边消灭敌人一边收集“红心”，稍有疏忽玩家便会掉进“无底深渊”。

上纵下跳勇闯难关


→↑隐藏地图中的宝物一次只能拿到一个。

本作的主人公既然是天使，行动必须迅速才能配上天使称号。玩家在前进中，不但要让自己控制的天使振翅高飞，有时还要让他下蹲穿越比较狭窄的道路。

本作的过关并不像其他的游戏那样是横版过关冒险，而是从下向上纵版前进，在某些场景的左右两侧相通，玩家可以从屏幕的最左边直接走到最右边。在地图上还有一些门形标志，进去以后便是隐藏的小地图，在这里可以得到有用的道具，便于玩家继续过关。在游戏中玩家要依靠手中的弩，配合自己熟练的跳跃动作，同时还要注意躲闪那些行动迅速的敌人们，听起来简单的一系列动作组合起来，使得本作难度格外高，但却非常值得挑战。虽然当时的主机机能虽然并不强劲，但玩家却依然有很大的发挥空间，而且厂商只利用这些简单的小图形，便将主人公演绎得活灵活现，甚至连敌方角色也让人一眼可以看出它的出处，不由得让人由衷地敬佩！

道具隐藏集中保管

本作的一些隐藏宝库内，藏有很多有用的道具，但显示全部是问号，想得到最有用的道具，则需要一定运气成分。不过本作的难度实在是很高，玩家也许会多次重新挑战，玩家可以在挑战的同时记住有用道具的位置，因此这种设定也是很有道理，可以避免玩家减轻长时间失败带来的挫折感。这些道具的用途也各不相同，如果玩家得到了那些减缓敌人行动速度的竖琴，则要抓紧时间将敌人消灭，快速向上前进。按照敌人的强大程度不同，敌人被消灭后掉落的红心也不相同，所以玩家还可以考虑放弃那些过于难对付的敌人……

经典角色

偶然看电视知道古典名著《红楼梦》又要重新翻拍，目前正在为确定主要演员而大费周折。笔者没研究过“红学”，对《红楼梦》也只限于了解主剧情。不过，对曹雪芹先生刻画人物的深厚功力还是非常佩服。期待这部电视剧的同时，也希望我国的游戏开发商能够好好利用这个题材，不要让临国的日本人再占了先机。 □文/龙马

钻地小子 | 默默地开凿洞穴！专业钻地人员！

Profile Data 原名：ディグダグ



充满战略性的钻地游戏主人公。曾是游戏《钻地先生》的主人公“掘・进”（**ホリ・ススム**）的父亲。游戏中虽然被戴着潜水镜的气球怪物追赶，但是还要努力向地底挖掘洞穴。

钻地小子是FC版《钻地小子》的主人公。原名是“**ディグダグ**”，本意有挖掘的意思，发音也很像脚步声。而且脚步声直接就变成了游戏中的BGM，这种新颖的设定令人十分难忘。从外形来看，身穿特殊地下工作服的钻地小子就像一个机器人。但游戏中没有给他设计什么特殊的能力，只不过就是使用打气桶和钻头的普通人。但是通过打气却可以使敌人爆破，或者将敌人引到某处集中消灭。这种设定使得钻地小子比起普通人来说显得极为大胆。就算是气球怪物，这种不停注入空气使其爆破的制敌过程，虽然新鲜但还是略显残忍。不过这毕竟只是一款游戏，况且钻地小子的整体感觉还是一个彻底执行任务的大酷哥形象。特别是在游戏的续篇《钻地小子2》中，游戏的舞台变成了海岛，这里的钻地小子简直可以称做钻地英雄。游戏的结局是他的钻头使整个岛屿全部崩坏，敌人也因此沉入海中，钻地小子演出了一场豪快而宏伟的作战。



↑钻地小子正在给敌人充气，敌人就要爆炸。

几年前，由于街机的挖掘型动作游戏《钻地先生》非常流行，登场的主人公是一个叫“掘・进”（**ホリ・ススム**）的少年。从容姿形象来看，与钻地小子倒是判若两人，但是那种持续挖掘洞穴的感觉却和我们这里的主人公钻地小子非常相似。相信熟悉这两作的玩家都会有这样的感觉，这里也要告诉大家一个事实：钻地小子的真正身份其实就是“掘・进”（**ホリ・ススム**）的父亲“掘・泰藏”（**ホリ・タイゾウ**）。不过，并不是一开始就这么设计的。开发《钻地小子》的NAMCO看到《钻地先生》如此流行，才追加了这个有趣的设定。

代表游戏■《钻地小子》（1985年/FC）、《钻地小子2》（1986年/FC）、《钻地小子冲击》（2005年/NDS）等。

炸弹人 | 能在7天内烧光全世界！十足的爆弹魔鬼！

Profile Data 原名：ボンバーマン



HUDSON公司的招牌角色。到处设置炸弹，利用爆破焚烧敌人的机器人。通过脚踢炸弹或者遥控炸弹，达到战略性制敌的目的。受到敌人攻击时，会出现有趣而可爱的表情。

《炸弹人》与《桃太郎电铁》这两个系列，作为HUDSON公司的两款招牌作品，在人气上也是不相上下。说起“炸弹人”系列，最初登场于街机，后来推出过赛车、RPG等各种类型游戏，作品总数超过60款。其实早在《炸弹人》的初作登场以前，HUDSON公司在PC平台上就曾推出过一款叫做《爆弹男》的作品。《炸弹人》正是从这款作品演变而来的。不过在第一款《炸弹人》即将上市的前夕，日本发生了“爆弹恐怖事件”。为了回避“爆弹”（炸弹的日语）一词，而使用了“**ボンバ-マン**”（英语外来语）作为标题。



↑FC版《炸弹人》初作的画面。



↑前不久发售的PS2版《炸弹人之岛》。

主人公炸弹人的形象完全采用了HUDSON公司的另一款游戏《淘金者》中敌人的设计，甚至保留了机器人的身份。这使得《炸弹人》成了一款与《淘金者》息息相关的作品。这里向读者叙述一下炸弹人与淘金者之间真正的故事。其实炸弹人是一个一直想变成人类的机器人，它深信自己只要能到达地面，就一定能变成真正的人类。最后，它终于努力变成了人，结果又作为淘金者的身份来到地下……也许读者会感到意外，在这两款单纯的动作游戏之间，却隐藏着如此深奥的故事。

游戏中的炸弹人只是一个设计比较简单的机器人，但却在玩家心中赢得了很高的人气。正因为如此，由炸弹人派生出来的玩具“B-DAMAN”也受到日本玩家的欢迎，由此诞生的动漫作品也正在顺利展开。当然，炸弹人也没有停滞不前。在设计上也越来越可爱，女性型炸弹人也曾经登场。而且终于在2002年推出了卡通版的《炸弹人》，对于喜欢动漫的或是喜欢炸弹人的玩家来说，都是值得高兴的一件事。



↑FC版《炸弹人2》的画面比起一代来说好了很多，完全像另外一款作品。



↑到了SFC时代，“炸弹人”的画面有了本质的提高。

代表游戏■《炸弹人》（1985年/FC）、《炸弹人》（1990年/PC-E）、《超级炸弹人2》（1994年/SFC）、《炸弹人之岛》（2000年/PS）等。

筋肉人 | 如果心中没有爱，就不是超级英雄！

Profile Data 原名：キン肉マン



BANDAI公司出品的人气角色。本名是筋肉胜，是筋肉星的王子，也是代表正义的超人。非常喜欢吃牛肉饭，经常徘徊在“吉野家”（日本著名牛肉饭快餐店）附近。

上世纪80年代中期，当漫画和卡通界的人气题材筋肉人将被改编成游戏的消息在日本传开，就立刻成了大家谈论的话题。游戏上市以后，日本的很多小学为了安全考虑，更是有了禁止使用筋肉人中某些动作的规定。可以说，这款游戏给当时的日本社会造成了很大的影响。游戏的内容是在筋肉人、泰力人、罗宾马斯克等人气超人中选择角色，进行对战格斗挑战。

↑游戏中选择各种超人的画面。

游戏中的主人公虽然是筋肉人，但游戏同样有很多遗憾。在原作《筋肉人》中，所有个性丰富的超人都是主人公。但是当时的玩家却很少使用游戏中的其他超人角色。而且擅长投技的角色却被设计得非常弱。这对于以投技为主的筋肉人来说，无疑是致命性的打击。结果游戏中的筋肉人没有发挥出原有的实力，成了经常挨打的角色。但是即便如此，筋肉人的人气却没有减弱。



↑游戏中筋肉人的能力被设定得非常弱。

在前几年发售的续篇《筋肉人2世》中，筋肉人实现了与其儿子万太郎之间梦的对决。而在今年7月27日发售的PS2版《筋肉人 肌肉大奖赛MAX》中，首次加入了完全再现原作的故事模式，相信日本正在酝酿一场新一轮的“筋肉人”流行浪潮。

代表游戏■《筋肉人》（1985年/FC）、《筋肉人 筋肉星王位争夺战》（1987年/FCD）、《筋肉人2世 新世代超人对传说超人》（2002年/GC）、《筋肉人 肌肉大奖赛MAX》（2006年/PS2）等。


ANIME NEW POWER
动感新势力
百分百时尚动画音乐资讯
VOICE
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2006年秋季增刊
动画偶像声优专辑
ALL VOICE
秋季增刊
September.2006
超值定价:19.80元
声优写真
福山 润
保志总一朗
朴璐美
川澄绫子
堀江由衣
田中理惠
高桥直纯
能登麻美子
人气声优华丽写真集
直面声优 火热收人绝赞美图
流行追踪
你可以不吃哈根达斯
但你绝对不能不看她的笑容
148页全彩16开铜版写真集
精美双面声优巨幅海报
精选声优歌曲CD+中日文对照歌词本
2006年9月初
全国期待上市!
现接受邮购!
邮购请注明"动新声优写真志" 邮购地址: 北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



《最终幻想3》自1990年发售以来，到现在已经过去16个年头了。作为FF系列在任天堂红白机上最后一部作品，《最终幻想3》无论从画面、音乐的表现程度还是系统上，都是FC上最为出色的一作。它的职业系统为后来FF系列的许多作品提供了参考，才有了后来FF5、FFT等作品的优秀表现。许多年过去了，《最终幻想》的前几代作品都在许多机种上进行了复刻，唯有FF3一直被雪藏，自从WSC版制作中止之后，一直到2005年，与ENIX合并之后的SQUARE才正式宣布制作DS版的FF3。一年之后，我们终于看到了这部首次实现了从2D到3D的“完全重新制作”的FF正统作品，其中感慨，只有FF爱好者自己知道。

■文/三问书屋




自由人 Free Lancer

游戏开始后各位主角的最初状态，可以使用初级魔法和武器，能力十分一般，但是比起FC版里不会用魔法的洋葱战士来，在游戏的初期更容易用。

战士 Warrior

战士的职责就是战斗。虽然不会使用任何魔法，但是用剑能力相当强，在初期可以作为队伍中的物理攻击的主力，使用双剑的话威力更大。



僧侣 Monk

与其他RPG中负责回复的僧侣不同，武僧属于徒手格斗类型的人物。使用的武器限于爪类和拳套，用近身格斗的功夫打败敌人，十分强悍。

白魔道师 White Mage

白魔法主要是回复系的，帮助受伤或者状态异常的人恢复健康。在队伍里相当于随队军医的角色，在与BOSS的消耗战中起到的作用非同寻常。



黑魔道师 Black Mage

黑魔法以攻击系的咒文为主，有火、冰、雷、毒等不同属性。针对不同属性的敌人，用不同的黑魔法可以给敌人造成大伤害，效果事半功倍。




赤魔道师 Red Mage

游戏初期的赤魔道师兼修黑、白两种魔法，在冒险初期可以独挡一面，但是因为对高等级魔法的悟性不高，所以在后期基本上可以不再使用。



盗贼 Thief

盗贼的敏捷度相当高，拥有从敌人身上盗窃的特技，还可以很顺利地从战斗中逃跑。把他们排在队伍第一个就可以不用钥匙就打开门上的锁。



猎人 Ranger

猎人使用弓箭在后排也可以给敌人造成很大伤害。熟练度提高之后，一回合连续攻击敌人2次之后造成的伤害比以前更大，适合对付单个敌人。



骑士 Knight

骑士属于战士的强化版本。不但可以使用初级白魔法，还可以在同伴体力低下的时候主动保护他们，替他们抵挡敌人的进攻，是骑士精神的象征。

龙骑士 Dragoon

龙骑士擅长跳跃攻击，对空属性的敌人有秒杀的效果。在跳跃的时候敌人攻击不到，落下时的攻击力是平时的2倍，敏捷度也相当的高。



风水师 Geomancer

风水师的特性是利用不同的地形对敌人进行攻击。对于那些无属性用魔法不好收拾的敌人，风水师的特技攻击会给他们带来意想不到的打击效果。



维京人 Viking

维京人是海盗的后裔，擅长用斧和锤作战。在战场上可以挑拨敌人，吸引对手的注意力，从而让同伴更安全地攻击敌人，他们的攻击也很厉害。



空手家 Martial Artist

空手家是武僧的进化版本，可以徒手和强大的敌人格斗，在战斗时蓄积力气后可以在下一回合给敌人造成超过平时2倍的伤害，使用的武器却简单。



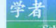
幻术师 Evoker

幻术师可以召唤各等级的幻兽，从陆行鸟到战神、龙神都可以召唤。但是他们的召唤分黑白两种。出现的情况是随机的，有时给敌人的伤害很大。



吟游诗人 Bard

吟游诗人善于弹琴歌唱，用音乐鼓励队友战斗，另外也有攻击性的音乐存在。总的来说，应该算是辅助系的人物，使用得当的话可以有所作为。



学者 Scholar

学者的能力与FC版相比显然加强了。他们使用道具的效果是别人的2倍，而且可以检查出敌人的弱点，使用的武器是书和字典，显得书卷气十足。



魔界幻士 Summoner

魔界幻士是幻术师的加强版本。不但可以使用高等级的召唤兽，而且攻击能力比幻术师要强出许多，在游戏后期属于较强角色，适合各种作战。



贤者 Sage

贤者的能力在于精通黑白两种高级魔法。但是因为能够使用的MP在初期不高，一般不容易培养，到熟练度提高之后也许会有更好的表现。

魔剑士 Dark Knight

魔剑士利用暗黑剑可以一回合攻击所有的敌人，代价是消耗自己体力的八分之一。擅长使用忍刀和匕首，对一些暗属性的敌人有很强的震慑作用。



导师 Devout

导师可以熟练使用高等级的白魔法，而且MP值相当的高，在队伍里作为回复系的角色，是游戏后期不可或缺的人物。其猫耳造型也很招人喜爱。



魔人 Magus

魔人是黑魔道师的强化版本，擅长使用破坏力巨大的高级黑魔法，甚至可以达到天变地异的效果，攻击力在游戏后期也是很超群的，属必备职业。



忍者 Ninja

忍者除了行动速度比其他职业都高很多外，在战斗的时候还可以投掷各种武器，其专用投掷兵器"手里剑"虽然价格昂贵，但是威力十分巨大。



洋葱剑士 Onion Warrior

原本在FC版里最开始就有的洋葱战士这回成了隐藏职业，必须通过联机通讯引发固定事件之后才能获得。至于其具体能力仍然是谜，有待于大家发现。

众多玩家心目中的最终幻想

本次职业的取得过程和职业特征和以前有比较大的区别。在大部分人看来，新版FF3中的这些变化是可以接受的。毕竟游戏的神髓依然健在。

我们在前面对于角色的职业系统已经有了比较系统的介绍，这样的系统对于新玩家来说还需要些时间才能适应，而对于熟悉这部作品的老玩家来说，在游戏的过程中寻找与以前相比有"变化"的部分，也是一个有趣的探索过程。接下来我们将向大家详细介绍游戏的基本系统，翻到下一页，我们的FF冒险即将开始。

十六年等待终偿所望，方寸间实现最终幻想

在众多玩家的心目中，《最终幻想》系列作为角色扮演游戏的扛鼎级大作，其至尊地位除了《勇者斗恶龙》之外一直无人能够撼动。FF每出一作，必然引起一阵游戏风潮。尤其是在FF7发售之后，全世界的玩家都开始关注这个系列的游戏。根据不完全统计，自1997年以来，《最终幻想》系列在不同主机平台上复刻的版本有10余次，其中大部分的复刻属于忠实原作的"完全移植"，算得上重新制作的，只有当初Wonder Swan Color上的FF1和2。（虽然后来又推出了PS和GBA版，但是这些版本算是复刻WSC的版本，而非"重新制作"）但是相比之下，NDS版的FF3意义则不同。本作在表现方式上实现了从2D到3D的完全转变，因此可以称得上是复刻诚意最高的一作。对于新接触这个游戏系列的玩家来说，这部作品完全可以被看成是一部新作。

对于熟悉这个游戏的老玩家来说，这次重新制作的《最终幻想3》基本上保留了原先的风貌，但是在细节方面与原版又有较大区别。

NDS	本刊译名：最终幻想3			CERO A
	SQUARE ENIX	5980日元	2006.08.24	
角色扮演	卡带	日版	1人	1024M

←游戏的画面完全采用3D规格，人物、背景和过场动画都是重新制作的，在3D化的同时也注重忠实再现原作的内容。

在三维立体世界 重新谱写过去的诗篇






←战斗画面作为衡量一个RPG游戏的标准，在这部作品中没有什么值得挑剔的地方，尤其是在DS这样的主机上出现，真是机能无限啊！

即时战斗画面 充满紧张压迫感

基本操作

游戏的基本操作可以用传统方式进行：

键位	作用
十字键	控制角色、光标移动
A/B	决定/取消
X/R	主菜单选项
Y	与随行伙伴对话
L	调整视角
L+R	战斗中逃走

除了传统的操作方式之外，本游戏也可以用触摸笔来操作。将笔指向下屏不同的地方，可以“引导”角色朝不同的方向移动。在菜单中连点两下是“决定”，点下面的“もどる”就是退出，如此等等，从菜单选项的操作到战斗，可以实现全程用笔来进行。但是有的时候触笔未必好用，比方说战斗时使用道具或者魔法的时候……

移动和调查

在游戏中，主人公的移动用按键操作时默认为行走，按B键加速跑。（实际上也可以设成相反的操作）用笔的时候，笔离主角的距离会影响到他们是走还是跑。按A键或者使用触笔就可以调查。游戏里有许多地方有机关和暗道，按L键拉近视角的话可以发现有机关的地方会有闪光的东西出现，调查之后会开启秘道。

■有时候一些不起眼的地方有隐藏道具

关于战斗

和历代作品一样，FF3的战斗是随机发生的，沿用以前的回合制而不是即时战斗系统。角色的站位是影响战斗效果的因素之一，站在后排的队员物理攻击力减半，防御力加倍（一些特殊武器除外）。一旦遇到背后偷袭（バックアダック），不但会先遭受敌人一回合攻击，人员站位也会完全相反，是相当不利的处境。



■与强敌遭遇时要沉着应付，不能慌乱

关于魔法

FF3的MP计算和历代FF都不同。所有的魔法被分为若干等级，同一级魔法有规定的使用次数。使用回数代替了一般的数字MP，实际上存在着很大弊端。如当高级别的魔法MP不足的时候，低级魔法的MP也不能分给高级使用。另外本作没有回复MP的道具エーテル，所以使用魔法的时候要注意节俭。



■魔法师是队伍中不可缺少的角色

关于职业系统

3代的职业系统的基础是转职制度。在游戏剧情推进一段之后，主人公会获得新的职业，这时候选择“ジョブ”就可以实现转职。与FC版不同，玩家们在任何时候都可以在不同职业间互相转换。但是转职之后角色头像处会出现一个向下的灰色箭头，表示暂时能力低下，要战斗几场之后才能恢复，一定要注意。


■很多地方都卖各种职业专用的道具。

关于交通工具

在游戏中，除了徒步旅行之外，主人公也可以取得一些交通工具代步。一般来说，船只可以在海上航行，飞空艇则可以在天上飞，但是不能飞越山地。

在一些森林里可以找到陆行鸟，乘坐它们可以十分便利地在陆地旅行，还可以穿越浅水。随着剧情的推进，取得的交通工具会越来越多。


■陆行鸟是最便利的交通工具之一。

关于冒险记录

在游戏接近中盘时，主人公一行会到达浮游大陆边缘的小村庄基沙尔（ギサール），在那里旅店隔壁可以发现秘道，走进去之后有一位老爷爷会帮助大家记录冒险的很多内容。包括打败的怪物的信息（怪物图鉴）、冒险信息等等。如果你想提高完成度的话，就应该经常来这里看看，可以获得许多重要的冒险数据。



■在冒险过程中，伙伴是很重要的。

关于通信

在很多城镇里，大家都会遇到飞天猪莫古利一族。它们在FF3的世界里经常充当信使（邮递员）的决色，将信件送到你的朋友那里。在游戏中除了可以给你认识的NPC角色写信之外，还可以通过无线联机（无线LAN）或者Wi-Fi来和现实中远近的朋友联系。经常给这些朋友们通信，可以触发一些隐藏事件。


■莫古利在游戏中可以帮人们送信。

《最终幻想3》流程、剧情、要点完全攻略

从远古时代开始，光与暗支配着世界的运转。日出日落，晨昏交替，万事万物都在自然规律中循环演化，人类在自然的演变中诞生和发展，创造了灿烂的古代文明。水晶中的光之力量被利用，机械文明盛极一时，但是这些都是很久以前的事情了。

由于不明原因，光之力量被人过度使用，最后导致能量的泛滥，高度发达的古代文明在很短的时间内灭亡了。幸存的人类舍弃了机械文明，重新回到了原始时代。

在数百年的时间里，人们重新建立了文明，魔法作为一种特殊的存在，从宗教仪式的活动中分化出来。随着魔法的发展，逐渐出现了以攻击为主的黑魔法和以回复为主的白魔法两极分化的状态。两种魔法的矛盾引发了大规模的战争。闪光（フレア）与神圣（ホーリー）这两大终极魔法强烈冲撞产生了巨大的能量，使数万生命在瞬间化为乌有。经过了巨大的灾难之后，危险的魔法被封存在禁地，世界重新恢复了和平。

又是很多年过去了，当人们认为这样平静的日子可以永远持续下去。就在这时，一场巨大的地震袭击了这片大陆，随之出现的怪物在各地肆虐，一种不祥的预感笼罩着大地。在后世的史诗中，这件事情是这样写的：

那个古鲁甘族的男人在静静地诉说着
这场地震使光之水晶陷入地下
导致群魔复生 世界变乱
然而 这只是一个开头而已
和接下来要发生的事情相比
这些灾难简直显得微不足道
巨大的 深刻的 阴暗的悲剧即将降临
但是 希望仍然存在
四个人的灵魂受到光的启示
所有的故事都从这里开始……

而故事开始的地方，就在浮游大陆乌尔（ウル）村北边的洞窟里。

水晶之谜

地震之后，乌尔村北边的山坡裂开一个大洞。“好痛！这里怎么有个洞！”一个少年坐在山洞里，懊恼地自言自语。他叫路内斯（ルーネス），是在乌尔村长大的孤儿。因为好奇跑到山洞想一窥究竟，不料掉进了陷阱一样的深坑里。原来这个坑里还有地道，为了找到出口，路内斯在山洞里摸索着。突然间，他发觉自己身边有几双不怀好意的眼睛在盯着他，难道是妖怪吗……

CHECK 强制战斗ゴブリン×3

一开始时遇到的这种小妖怪和《勇者斗恶龙》中的史莱姆一样，属于实力最弱，适合在最开始拿来练手的类型。只是它们一上来数量比较多，而主角又是孤单一人，所以对付起来稍显吃力。但是它们的攻击力明显比FC版减弱不少，所以3回合将其全灭是很简单的事情，直接攻击就可以了。

好容易收拾了偷袭的几个家伙，路内斯开始注视自己的周围：这群家伙是从那里来的？这下看来麻烦了。本想来这里玩一玩却遇上这么个不可思议的事情，现在只好尽快想办法逃出去了。前面的石头看起来很奇怪，过去碰一下，旁边的石壁立刻倒下了。原来这里有机关！路内斯一边仔细查看周围的情况一边寻找出口。山洞里居然有宝箱，里面的武器比身上的家伙好多了，还是先换上吧。

路内斯来到了上面一层的洞里。在里面的宝箱中发现了回复药水（ポーション）和南极之风（なんきょくのかぜ）。继续向上走，右边的泉水发出异样的光芒。怎么回事？过去调查一下，HP和MP回复了，果然是个不错的地方。前面敌人不少，如果担心自己过不去的话在这里先练一练也可以。再往前走有一扇门，里面的山洞中有一块硕大的水晶悬浮在那里。还没等路内斯搞明白这一切是怎么回事的时候，一个黑影出现在他的面前……

BOSS ランドタートル

HP 111、ギル 500、EXP 20、弱点 无

这是一只巨大的陆龟。虽然看起来凶猛异常，实际上没什么可怕的。路内斯装备了从山洞里捡来的ロングソード之后一回合可以削去它约20点体力，而它每回合给我方的伤害只有8点左右。南极之风一定要留下来别用，只要连砍就可以了，在体力不到15的时候用一个ポーション，就可以盯到胜利。另外本作在BOSS战之后全员的HP、MP和状态都会自动回复（包括阵亡者都会复活），比FC版降低许多难度。

路内斯干掉了巨龟，惊魂未定的时候，却听到一个声音从上空传来：

“你是被选中的人……”

“谁？谁在那里？”

“来自黑暗大地的人，你之所以被选中，因为你拥有的希望。”那个声音延续着。

“水晶……是水晶在说话吗？”路内斯惊奇地看着面前的一切。

“现在的世界在黑暗的包围之中。因为失去了光，所有的均衡都被打破了……”

“说的都是什么啊……”路内斯懵懂地看着会说话的水晶。

“这个世上还有与你共同命运的人。你首先要做的，是和他们会合。到那个时候，我会把最后的光芒传授给你们，给你们希望的启示。好了，现在就踏上旅程吧！”

这个时候，一道白光包住了路内斯的身体，他感觉到自己在上升：“喂，等一等，我还有事情要问啊！”但是水晶似乎并没有听他的话，白光闪过之后，他的意识逐渐远去了……

当醒来的时候，路内斯发现自己在山洞外面：“刚才都是些什么啊，什么光明啊黑暗啊还希望什么的……”带着这些疑问，他回到了自己生长的村子里。

路内斯一回村子，就有人告诉他去找长老。他来到长老的屋子里，村子的长老托帕帕（トパパ）和他的养母尼娜（ニーナ）都在那里，神情肃穆。看着面前的亲人，路内斯有种不同于往日的感觉。

“你来了，路内斯。”长老听路内斯讲述了他的经历，对他说道：“看来你的确是被选中的人……”

原来这一切并不是偶然发生的。十几年之前，一个全身衣服被火烧得焦黑的受伤的人把路内斯和另外一个孩子送到了村子里。村长、尼娜和其他乡亲们把他们养大成人。从那一刻开始，他们就意识到这一天始终会到来的。最近由于地震引起的天地变异越来越超乎人们的想象了。据说南边的卡兹斯（カズス）镇的居民都变成了幽灵，路内斯决定先调查这起事件。不过一个人去还是比较危险的。这时他想起了阿尔克（アルクゥ），他也是由那个陌生人送到乌尔镇的孤儿，是和路内斯一起长大的伙伴。

阿尔克就在镇子北边的树林里，正被几个小孩欺负（阿尔克是个出名的胆小鬼，经常被人当成寻开心的对象）。原来他也想调查幽灵事件，但是他不想接受路内斯的帮助，自己一个人去了卡兹斯镇。路内斯追到那里，看到阿尔克正在镇子门口犹豫地徘徊，于是从后面捅了他一下，结果可想而知……胆小的阿尔克最后还决定和路内斯一起行动（早知如此何必当初么），两人开始在镇子里调查幽灵事件的始末。

原来村子里的人受了诅咒，都变成了透明人，这就是所谓的“幽灵”。虽然这些透明人们并没有生命危险，但是镇上的商店都不能正常营业，旅馆里也都是光说不动的透明人。（不过在这里住店不用花钱了，爽。）在旅馆中，路内斯他们找到一个叫希德（シド）的外乡人，他自称是制造和驾驶飞空艇的专家，在航行到这里的时候，地震使一块大石落下，把山路堵塞了，所以他被困在了这里。偏偏这里的人又中了诅咒，真是祸不单行。

希德又告诉他们，诅咒是由一个叫金（ジン）的巫师下的。要破除这个诅咒，必须用卡兹斯所产的秘银（ミスリル）制造的戒指才能封住这个魔头。但是现在连制造戒指的铁匠托卡（トカ）都被诅咒了，现在只好先去把希德埋在沙漠里的飞空艇挖出来。

路内斯和阿尔克在沙漠中找到了飞空艇。让他们吃惊的是，艇里居然有人，还是一个女孩子！原来她是镇上铁匠的养女蕾菲亚（レフィア），也是为了接触诅咒而来这里调查的。经过一番争执之后，三人决定一起去萨森（サズン）城。以前托卡曾经给萨森城的国王订做过一只秘银戒指，现在只有找到国王才能解决这些问题。

事不宜迟，三人乘飞空艇来到了萨森城，却发现这里的人也都变成了“幽灵”——除了那个看门的士兵之外。这个城中唯一没有被诅咒的人叫因格斯（イングス），他带着三人见到了变成透明人的国王。国王告诉他们，秘银戒指被莎拉（サラ）公主拿走了。她去了金所在的封印洞窟。国王让因格斯帮助他们解决问题，就这样，一个由靠不住的少年、胆小鬼、任性女和勉强合格的士兵结成的冒险四人组正式成立了。

CHECK 冒险之前的准备工作

现在的首要任务是前往封印洞窟，找到私自出走的莎拉公主。（蕾菲亚不也是私自出走的么……）并且用秘银戒指将火炎魔人——金这个家伙封印起来。不过在打他之前，还有点事情要做。一开始的祭坛洞窟、乌尔村的仓库和萨森城里都有不少好东西。只是它们中很多都隐藏在平常看不到的地方，要找到的话就得花费一番心思才行。四人在各地搜刮过之后，回到了萨森城。这时队伍里应该已经有几个魔法了。把它们分黑白装在不同的人身上，这样的话还可以充分利用一下MP。DS版一开始的素人（すっぴん）就可以使用初级的魔法，这在冒险之初给大家的帮助是很大的。其中魔法ケアル和ブリザド是在与ジン作战时克敌制胜和回复体力的重要魔法，一定要取得。另外萨森城北面左边的塔顶上有萨森王室历代相传的宝剑“白色猎手”（ワイトスレイヤー），正好给因格斯使用。另外在获得解毒与解除黑暗状态的魔法之前，还是预备一些治疗的药品比较好。当全体HP在60以上的时候，就可以去封印洞窟了。

四人来到封印洞窟，在地下2层调查机关，发现暗道，找到了莎拉公主。封印金的戒指果然在她那里。幸好她还没有被金抓走，但是这里道路曲折蜿蜒，公主一时也找不到通往魔人所在地方的路，于是和四人结伴前行。终于，金的身影在洞穴的深处出现了。莎拉向他使用了秘引戒指，但是什么都没有发生。原来金借助黑暗的力量，可以抗拒戒指的魔力。在降伏他之前，必须把他打败才可以。

BOSS ジン

HP 600、ギル 1400、EXP 200、弱点 冰

火炎魔人的弱点当然是冰系魔法，所以在这之前取得ブリザド是很必要的。这种魔法目前只有一个，所以要装备给MP高的人。剩下三人中两个负责物理攻击，一个负责回复体力。这样的话一回合可以给他带来至少120左右的伤害，如果掌握得当的话5回合之内可以解决战斗。需要提防的是他的群体攻击。总的来说这个BOSS打起来很顺手，南极之风也可以派上用场。

金被打倒之后失去了反抗的能力，莎拉趁机使用秘银戒指将其封印。这个时候，一道光将重人带回了祭坛洞窟。水晶告诉他们，原来他们就是传说中的光之战士。为了拯救被包围在黑暗中的世界，水晶将自己剩余的力量全部传给了众人。我们的故事，现在才真正拉开序幕……

CHECK 职业转换

在水晶力量的帮助下，主人公一行终于有了转职的能力。选择主菜单中的“ジョブ”就可以实现转换职业。除了开始的素人之外，目前可以转换的职业有战士、武僧、盗贼、黑魔导士、白魔导士和赤魔导士6种。因为赤魔导士可以使用2种魔法，能使用最新得到的ワイトスレイヤー。让因格斯转成赤魔道师后使用。

“鼠”口脱险

四人从水晶那里得到力量之后，回到了萨森城。莎拉公主正在那里焦急地等他们。随后他们来到城内地下的圣泉，将封印着金的戒指投到了里面，邪恶的灵魂得到了净化，萨森与卡兹斯的诅咒也被解除了。但是事情远没有结束，由于水晶的指引，光之战士们要将这扭曲的世界恢复原状。萨森国王批准因格斯和其他三人一起外出冒险，在与莎拉公主道别之后，大家回到了已经恢复的卡兹斯镇。

铁匠托卡见到女儿回家，高兴得不得了，不由分说就把蕾菲亚拉走了。剩下的三人先去找希德，原来他是个满脸胡子的老头啊。希德告诉大家，只要将飞空艇的船首改造成秘银的，就可以撞碎拦在山口的大石。这个工作当然得交给托卡去做了。托卡十分爽快地答应了他们的请求，让蕾菲亚帮忙改造飞空艇。改造完毕之后，蕾菲亚回到了队伍里（又偷跑出来了……）。接下来就是充满刺激的飞艇撞大石了，不知道这个类似神风特攻和911袭击的馊点子是哪个开发人员想出来的，轰隆一声巨响之后，石头是被撞碎了，飞空艇也随之变成一堆碎片。看来秘银的坚硬程度还是有限的……

四人好不容易捡回了性命（光之战士是被选中的人，不会轻易说挂就挂的），和希德一起徒步向南边的伽南（カナーン）镇进发，希德的家就在那里。在这之前，可以先回一趟卡兹斯，镇子里秘银矿重新开启，调查里面的秘道可以发现许多装备和道具，全部拿到之后就可以去伽南了。

大家来到伽南，希德听说自己的妻子病倒了，急切地赶回家中。原来这段时间希德一直音讯全无，他的妻子每天担惊受怕，再加上劳累过度，终于一病不起。要想医好她的病，必须用圣灵药（エリクサー）才可以。好在镇子上某处就有这种药，只是隐藏的地方比较偏僻，想找到的话还得费点工夫。（那当然了，如果圣药就摆在大街上，那不是早让人捡走了。）拿药给希德的妻子使用之后她会恢复健康，希德出于感谢会把自家仓库里的宝物拿给大家。这些东西在当时的价值比一个圣药可高很多，所以大家拿到药之后还是去希德那里换道具比较好。随后众人在镇中打听情报，原来有一个叫德修（デッシュ）的人来过这里，似乎和一个叫萨丽娜（サリーナ）的姑娘发生了一段感情之后就失踪了。更重要的是，镇上唯一的缩小魔法（ミニマム）也被他买走了。这个人很有可能在镇东边的山上。于是四人决定去那里看一看。

山上的怪物很厉害，和以前的敌人相比差出一个等级，尤其是擅长石化攻击的。如果全员被石化则会被视为集体阵亡而Game Over，所以在上山之前准备些治疗石化的金针（きんのはり）是很有必要的。大家好不容易摸到山头，却发现这里是一个巨大的鸟巢一样的东西，里面还有不少蛋。从中孵化出来的却不是鸟类，而是龙的幼子。原来这里是圣龙巴哈姆特

（**バハムート**）的窝！母龙马上就要回来了，这时候应该怎么办？

“还不快逃啊，笨！”一个声音突然从龙窝的草丛里传了出来。德修这家伙果然在这里。不过现在不是吵架的时候，更大的麻烦还在后面。巴哈姆特已经回巢了，如果不跑的话……

BOSS　バハムート

HP 34000、ギル 16500、EXP 20000、弱点 风

什么都不要说了，看到这个HP的数字就知道这场战斗是没有任何悬念可言的。请不要为了这些看上去很可观的金钱和经验值就把命搭在这里。听德修的话，尽早跑为上策吧。

众人逃脱了巴哈姆特攻击，从山顶一跳而下，转眼之间降落在数里之外的另外一片陆地上。（为什么从这么高的地方跳那么远还没摔死呢？因为我们是光之战士，Yeah！）这里是小人族（**こびと**）生活的地方。要想进入他们的村子就必须把自己变小才可以。德修给大家一个缩小魔法，在这里的回复之森回复一下体力，然后变成小人就可以到南边找到他们的托萨斯（**トーザス**）村了。

这里的小人们擅长精密器械的制造。他们所做的小人面包（**こびとのパン**）上面居然有精细的世界地图。不过现在得想办法离开这里。村子的医生似乎知道通路，但是他因为中毒而卧床不起，得先用一个解毒药把他治好才行。（自己有病治不了，这医生怎么当的）然后他就会给大家打开出村的通路。

通往村外的路上敌人很多，但是在变小之后，所有人的攻击和防御力都只有1，所以只能把全员挪到后排，借助魔法来攻击敌人。另外能避免战斗还是避免为好。

好不容易走出小人村，众人发现自己在一个山洞前面。这里不是什么危险的地方，而是维京人（**バイキング**）的海盗基地。这些戴着角盔的海盗们有船，但是在大地震之后，海龙王（**ネプトりゅう**）被惊醒，封锁了出海口。不信的话可以乘上他们的船出去试试，保证碰到海龙之后叫你欲哭无泪。要解决这个问题，就必须到供奉它的海龙神殿（**ネプト**神殿）去看看。去那里之前先调查一下海盗基地内部，把藏在暗处的道具和魔法找到之后再出发。

原来海龙像的一只眼睛被偷走了。只要变成小人就可以从龙神像的眼窟窿里进去查探情况。和在小人村一样，全体改换到后排，用魔法对付敌人。但是尽量不要恋战，要留出一定MP给BOSS。如果嫌自己等级不够可以在神殿外面和海上练一练，不要去惹海龙就可以了。另外还要在海盗基地购买足够的回复药品。

大家来到神殿内部，发现偷走神像眼睛的竟然是一只巨大的老鼠。真是龙困浅滩遭虾戏，大家的身体变这么小，一只老鼠都可以轻易欺负我们。但是光之战士是绝对不会服输的。为了海龙的眼睛，为了得到出海的船，大家上吧！

BOSS　おおネズミ

HP 900、ギル 1500、EXP 1200、弱点 无

虽然这家伙没有什么特别的弱点，但是针对其魔防较弱的特征，在战斗开始后集中火力，让3人使黑魔法对其发动攻击即可。如果MP不足，就用原先剩下来的南极之风狂砸之。如果在打ジン的时候够节省的话，现在应该有2个南极之风，扔过去也够它受的了。

打倒巨鼠之后，众人的HP和MP已经消耗得差不多了。这时候赶紧补充，然后全力向外突围，避免战斗。出去之后在外面对着海龙像使用刚才缴获的眼球（**ネプトのめ**），海龙就会归于安定，并且将含有水之力量的水之牙（**みずのきば**）给大家。之后回到海盗基地，维京人的首领按照约定，将企业号（**エンタープライス**）借给主角们使用。

大海迷航

现在终于可以出海航行了。但是北边的海峡有旋涡出现，暂时过不去。先向南走，到一个叫多克鲁（**トックル**）的村子里。谁知这里的村民见到来人就像见到鬼一样，不由分说扭头就跑。仔细一打听才知道附近的阿加斯（**アーガス**）王国的士兵经常来这里抓壮丁，他们以为光之战士也是他们的爪牙。来到村长家里，他会给主人公一行提供一些道具和装备。

村子里的人都被抓到哪里去了呢？在沙漠中可以发现上方悬浮着一个树桩一样的东西，穿过沙漠到西北的生命之森（**いきているもり**）可以从妖精那里打听到消息。原来这里的长老之木被阿加斯王国的魔法师哈因（**ハイン**）施咒漂浮到半空中，阿加斯王国所有的人都被关在里面，士兵被哈因控制之后就开始在各地掠夺财产和人口。目前是没法进入长老之木的，只好先到别处转一下了。

从沙漠西边再向西，可以来到一个边境村庄。这里是古代人的后裔居住的地方。自从远古时期光之力量泛滥之后，古代文明毁灭，古代人的幸存者逃亡来到这里。这里出售的魔法等级较高，如果黑白魔道师已经练到一定的级别，可以在这里更新魔法装备。古代人之村旁边有个森林，里面有陆行鸟。乘坐陆行鸟可以在陆地上畅通无阻地行走，而且不会遇到敌人，这是不错的代步工具。另外在这里使用边境小镇基沙尔出产的野菜（**ギサールのやさい**）可以召唤出巨大的肥胖陆行鸟，它负责保管大家的道具，有什么不用的东西都可以存放在它那里。基沙尔镇在大陆东边遥远的地方，现在不能到达。得等到旋涡消失之后才能去。

现在的当务之急是解决旋涡问题。在旋涡旁边有一座高塔，据说这座奥恩之塔（**オーエンのとう**）是浮游大陆的动力所在之地。浮游大陆是古代人利用高度发达的科学技术开发的永动机关建造起来的，实际上相当于一个特别巨大的飞空艇，漂浮在外世界的海洋上。由于奥恩之塔内部机械的故障，海中才出现了旋涡。为了搞清楚究竟，大家决定去塔顶看一看。这时一向轻浮的德修突然变得严肃起来，难道说他和这个塔有什么关系……？

大家一进奥恩之塔，就被困在了里面。原来那里的入口是一个水坑，只有青蛙才能进去。看来只有变成青蛙才可以通过了（好恶心啊……）。要变青蛙必须掌握白魔法**トード**，但是这种魔法目前没地方卖。不用担心，在奥恩之塔西边有一个山谷，是古鲁甘族（**グルガン族**）的居住地。到那里找族长可以得到一个变青蛙的魔法。

随后返回奥恩之塔。在一层水坑的入口处全体变青蛙，进去之后立刻变回来（青蛙的攻击和防御都很弱，而且只会**トード**一种魔法，所以除了在特殊入口有用之外就是废柴一条）。然后沿石阶往上走。路上可以捡到**ティルウィング**、**フレームメイル**和**サラマンドブレード**，装备给攻击力高的人。

大家在塔顶看到了干扰机械塔运行的罪魁祸首——蛇发妖怪美杜沙，看来它也是在大地震之后被释放出来作乱的，消灭它之后，奥恩之塔就会恢复正常。

BOSS　メデューサ

HP 3000、ギル 2600、EXP 1680、弱点 无

这家伙会一招十分阴损的特殊攻击——石化，所以在上塔之前要购买足够的金针以应付它的特技。不过除此之外它也没有什么太厉害的本事，只要让两个队员负责物理攻击，一人负责回复，一人用魔法攻击就可以了。这时候队伍的职业分布推荐为一黑一白加两个物理攻击的人。战士、武僧都可以。只要能够保持体力的回复，就可以在较短时间内将其打败。

怪物被消灭了，但是奥恩塔的机械失去了控制。这时候德修突然挺身而出，原来他是在古代建造这座塔的机械师的儿子，负责这座塔的维护工作，已经在这里休眠了上千年的时间。由于地震，他从休眠中觉醒，但是丧失了记忆，于是在各地周游。在奥恩塔即将崩溃的紧急时刻，他在猛然之间醒悟过来。作为机械故障的责任者，德修决心不惜一切代价也要让塔中的机械恢复正常。于是他不顾路内斯等人的阻拦，毅然跳进了熊熊燃烧的火炉之中……

飞出大陆

德修的努力没有白费，奥恩塔和浮游大陆都保住了。带着失去朋友的悲痛，路内斯等人离开了这个伤心之地，从原先被旋涡阻拦的地方驶出。接下来众人要寻找火之水晶的力量。但是水晶所在的炎之洞窟暂时不能进入，先到旁边的山洞去看看吧。

住在这个山洞的部族是矮人族的多瓦夫（**ドワーフ**）人。他们祭坛上的两只圣角被一个叫凯茨克（**ゲツコー**）的大盗偷走了一只，得先帮他们找回来。前往多瓦夫洞窟的深处，可以发现一个水坑。不要怕恶心，变青蛙游进去再变回来即可。然后就到达了盗贼凯茨克盘踞的地底湖。地底湖的敌人多会毒、石化、沉默等攻击，所以要小心。来到地下三层，在最里面发现了凯茨克。这家伙居然睡在一堆金银珠宝上面，而且坚决不肯交还被偷走的圣角。既然一切没得商量，那就只好先礼后兵了。

BOSS　どうぞくゲツコー

HP 3500、ギル 3500、EXP 2304、弱点 无

本以为这家伙身边一大堆值钱的东西，应该是个挺厉害的对手，不料他最多只会一招ファイラ，打起来相当顺手。只要白魔道师能够保证其他队友的安全，只要让其他三人放手攻击就可以了。这家伙就是HP高一些，多坚持几个回合，他就被打败了。

凯茨克被打败了，众人拿回了多瓦夫族被盗的圣角，但是大家在回去的路上，总是觉得有个影子跟在自己背后。先不管这是什么，还是把圣角交还给多瓦夫族人再说吧。当大家把圣角安放在祭坛上的时候，藏在众人身后的影子突然现身了。原来凯茨克不甘心失败，跟在大家身后尾随至此，然后变本加厉，把两只角全部夺走了！他现在逃向了炎之洞窟，情况紧急，必须把他找到，把两只角取回来！

炎之洞窟里的敌人多擅长火系魔法和特殊攻击，所以在这之前要装备冰系防具（**アイス**打头的防具），用冰系的魔法和武器对付它们。在洞窟中有许多地面上

与同伴一起在未知世界展开壮大绝赞冒险

有岩浆，走在上面会消耗体力，注意，体力的消耗是以时间计算，不是以步数计算的！在原地不动都会损血，所以必须尽快离开这些危险的地方。及时补充体力是很重要的。

在地下3层，大家找到了通向火之水晶的暗道。凯茨克就在那里。他在获得了两只圣角的力量之后，召唤出火之精灵，变身成为一只喷火的恐龙，向路内斯等人袭来！

BOSS　サラマンダー

HP 5700、ギル 3700、EXP 2744、弱点 冰

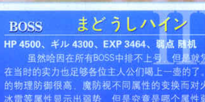
凯茨克在变身为火龙沙拉曼达之后能力大增，但是在属性方面暴露出了极大的弱点。只要用ブリザラ就可以给它造成很大伤害。如果担心MP不够的话，可以在洞窟外面的海上多打几仗，可以很容易地从怪物身上刷到南极之风。这样的话，攒上10个南极之风，在开战之后由黑魔道师使ブリザラ，原先负责物理攻击的两人朝它狂掷南极之风就可以了。只要白魔道师及时回复就没有问题。这家伙唯一厉害的就是群体火属性攻击。如果让它连喷两次的话很容易造成全军覆没。但是这样的情况一般不容易出现，只要你RP好就没什么问题。（笔者的RP就很不好，头一次打它就碰上这种比彩票中奖概率都低的事情……）

打败火龙之后，火之水晶将自己的能量传递给四人，他们从水晶那里获得了新的称号：骑士、猎人、学者、风水士。大家高高兴兴地回到多瓦夫洞窟，将圣角物归原主，不料这时外面跑进来一个遍体鳞伤的人，用最后一口气告诉他们："阿加斯王国和多克鲁村的人都被哈因抓走了现在你们必须去拯救那些被绑架的人但是哈因的魔力非常强必须根据不同属性加以攻击只有学者有辨别他的属性的能力……呃……"然后就死了。（好长的一口气啊……）

目前没有飞空艇，要去哈因在空中的城堡（也就是被诅咒的长老之木）还没有办法。大家只好先去多克鲁村看一看。谁知刚一进入村子，众人就被四个士兵当壮丁抓到空中城堡里去了。正所谓将计就计，大家在地牢（空牢？）里寻找出去的方法。

隔壁的牢房里住着阿加斯的国王。他告诉大家这里的情况，可以从另外一间牢房的老鼠洞逃走。在那里使用缩小魔法，（没有魔法的话旁边有个弥留之际的人会给你一个，拿到魔法之后他就死了。你说这光之战士怎么和扫把星似的，碰上谁谁就死……）

在众人的共同努力下，光之四战士突破了地牢，来到了哈因城（实际上就是长老之木）的内部。哈因果然是个极自恋的家伙，不但醉心于"壮丽"的黑暗力量，诅咒了长老之木，使阿加斯城的士兵全部任其驱使，把无辜的人当作奴隶，还想利用它来操纵所有的人，统治这个世界。（说实话，玩过FF3的人都知道比他厉害的BOSS多了去了，真要统治世界的话也轮不着他呀……）对于这种无知而自大的家伙，只好用武力让他觉悟了！



BOSS　まどうしハイン

HP 4500、ギル 4300、EXP 3464、弱点 随机

虽然哈因在所有BOSS中排不上号，但是就凭他在当时的实力也足够各位主人公们喝上一壶的了。他的物理防御很高，魔防视不同属性的变换而对火、冰雷等属性显示出弱势，但是究竟是哪个属性弱，只有学者用"しらべる"才能发现。所以传统的打法是用学者查出他的弱点之后用相应的魔法和道具猛轰之。学者使用南极之风、宙斯之怒和炸弹碎片的威力比别人大近一倍，所以要把这些道具留给学者使用。另外一方面，还有一种比较另类的打法，用风水士可以对哈因发动无属性的大威力攻击（风水士是根据地形对敌人攻击的，与魔法属性无关）。2个风水士一个白魔一个黑魔或学者的组合可以比较容易地干掉他。不管用哪种方法，大家最好在被抓壮丁之前就把等级练上去。因为到了地牢之后没处存档，一定要注意。

打倒哈因之后，阿加斯和多克鲁都恢复了往日的平静。长老之树把风之牙（**かぜのきば**）留给了大家。去阿加斯王国，国王把时间齿轮（**ときのはぐるま**）给了光之战士，有了它，就可以把企业号改造成飞空艇了。

事不宜迟。现在赶紧回到伽南镇找希德。而希德也向四人透露了隐瞒多年的秘密：原来这四个少年和希德都不是浮游大陆的人。在10多年前，当外大陆发生天塌地陷灾难的时候，希德驾驶飞空艇带着许多难

探寻这个世界的真正根源与自己的人生意义

民逃到浮游大陆，但是由于事故，飞空艇坠毁了。希德在火海中抢救出这四个失去父母的孩子，把他们分别送到乌尔、萨森和卡兹斯镇，由不同的家庭养大成人。这四个孩子能够成为被选中的光之战士，其实并不是偶然的事情……

希德帮大家把企业号改造成水空两栖的飞空艇。现在所有的障碍都没有了，四个少年驾驶着飞空艇，飞向浮游大陆以外的世界。尽管地震引起的天灾使乌云和湍急的气流包围着这里，但是在光之力量的指引下，企业号终于冲破了黑暗的封锁，向未知的大陆驶去……

世界复原

浮游大陆外面的世界被乌云包围着，自从那次灾难发生之后，世界的大部分都沉到海底，所有的人和生物都变成了石头。现在的大洋泛滥是因为水之水晶的失控造成的，因为整个世界被包围在洪水和乌云之中，所以被浮游大陆的人称为“黑暗世界”。这里是四位少年的故乡，但是他们面对这个生疏的地方，却不知道从那里落脚……

目前这里能够登陆的地方屈指可数，其中最显眼的地方是水之神殿。众人进去一看，神殿里并没有水晶，只有一块碎片，还不能取。再去别处转转，可以发现一艘遇难的沉船（难破船），船上有一位昏迷不醒的少女。据旁边的老人介绍，这个小姑娘是因为中毒才昏迷的。给她用一个解毒药，她就会醒来。

原来这个少女是水之巫女艾莉亚。她本来是负责水之神殿的各项事物的，因为大陆的沉陷，她漂流到这里。水之水晶现在在神殿北边的洞窟中，要想获得水晶的力量，必须先取得水晶的碎片才可以。现在就带着艾莉亚去水之神殿吧。

在水之神殿里，艾莉亚取回了碎片，然后和众人一起前往北边的水之洞窟。艾莉亚用水晶碎片解开了封印，大家继续向前进。洞窟里的地形迂回曲折，有的地方还要通过暗道相连。众人在地下4层的尽头找到了水之水晶所在房间的入口。艾莉亚对着水晶进行了祈祷，水晶终于复活了。就在大家准备离开这里的时候，细心的艾莉亚发现一道寒光从阴暗的角落里向路内斯射了过来！她把路内斯扑倒在一边，自己却中了箭……

“艾莉亚！”路内斯看着突如其来的一切，不知所措。

“呵呵呵呵，想不到光之战士居然能够躲开我的诅咒之箭，运气真好啊！”一个声音传过来，路内斯朝那里看去，只见一个披着长袍的家伙站在那里，大家看不清他的面容。

“我是使用水晶之力，使世界陷入黑暗的赞迪（**ザンデ**）大人的部下，库拉肯（**クラ—ケン**）！去死吧，光之战士！”只见那家伙一抬手，将长袍揭了下去，朝战士们冲了过来！

BOSS　クラ—ケン

HP 8000、ギル 5500、EXP 5280、弱点 雷

这是一个八爪鱼一样的怪物。由于是水系的所以很容易被雷系魔法收拾掉。只要有サンダラ就可以很容易地将其KO。如果身边有宙斯之怒的话，可以让学者使用。在本作的所有BOSS里，这个家伙是最不可能引起任何人同情的。它杀害了艾莉亚，所以一定要用高等级雷系魔法把这个渣滓狂虐致死。（由于对这家伙心存怨念，笔者甚至遇上和它长得一样的怪物如ケンコス，都要一个不放地干掉。）

面目可憎的怪物倒下了，但是艾莉亚也已经奄奄一息了：“多亏了你们，水晶终于恢复了能量，咳咳……”

“艾莉亚，不要说话！”眼看着和自己生死与共的朋友危在旦夕，战士们却没有任何办法。

“请……请你们接受，水之水晶给你们的称号吧，战士们……”在生命的最后关头，艾莉亚将水晶的力量授予四位战士：“为了我，请你们一定要打败包围着世界的黑暗势力，把和平……重新带回这里……”

“艾莉亚！”路内斯抱着她，感觉她的生命在一点一点地蒸发。

“再见了……”艾莉亚带着对朋友的信任，安详地闭上了眼睛。

“艾莉亚！！！”战士们悲痛的呼唤声从地底洞窟投向天际。

就在这时，四人脚下的地面剧烈地摇动起来，水之洞窟转瞬之间坍塌了。黑暗世界的大陆从海底升了起来，所有的被石化的人和动物都恢复了原状。曾经被黑暗笼罩的世界再一次迎来了光明的希望，后来的人们都知道，这次的希望是用什么样的代价换来的……

“光之战士，你们一定要阻止赞迪的行动，所以你们必须找到多卡……”一个声音在路内斯耳边回荡着，在朦胧之中，一位慈祥的老妇人在注视着他。她究竟是谁呢……？

黄金公馆

当路内斯从昏迷中醒来的时候，世界恢复面貌已经三天了。现在四战士在水之城镇阿姆鲁（**アムル**），水之洞窟塌陷之后，水晶的力量把四人传送到了这里。虽然大家都为失去了艾莉亚这个伙伴而痛心不已，但现在并不是悲伤的时候。现在大家还要找到土之水晶并且解放其中的能量，然后对幕后的黑手——邪恶魔道师赞迪施以正义的惩罚。但是现在大家的船被锁在了外面，无法出航（四位战士杀起怪物如同斩瓜切菜一般，却搞不定一把锁，真是奇怪）。不过听人们说，南边有一座别墅，里面有一块水晶。但是那别墅跟前有一片沼泽，一旦踏上就会陷入其中再也出不来，只有穿着浮游靴（**ふゆうそうのくつ**）才能通过那里。浮游靴在一个叫德利拉（**デリラ**）的老婆婆手里。不过这个人性格古怪，住在下水道里。先去镇长家，要到下水道的钥匙，再从水路进入下水道。

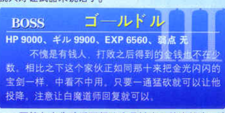
镇子上还有四个老爷爷，他们一直认为自己是传说中的光之战士，并且一直这样幻想了几十年（汗），为了不伤害他们的自尊还是不要告诉他们自己就是光之战士了吧。

进入下水道之后一直往里走。路上的敌人都是水系的，比较怕雷，不难对付。走到一半突然发现一帮妖怪围在那里，原来是4个不服输的老“战士”为了证实自己的能力，私自跑到了这里。帮他们解围吧，怎么围住他们的是一群**ゴブリン**……这种小妖都摆不平，还要做战士。

帮助了几位老爷爷后继续往前走，四人终于找到了住在下水道深处的古怪老人德利拉。但是德利拉不相信这么年轻的人就是传说中的光之战士。经过再三请求，她终于给了大家靴子。这时4位老爷爷突然赶到，把靴子扔了出去，结果爆炸了。德利拉果然不相信他们……随后老爷爷们向她证实了光之战士的真实身份，德利拉终于把真正的靴子给了战士们。随后四位老“勇者”发起飙来，用传送魔法将大家送回了地面（实际上不是传送魔法，而是**ラッコのあたま**……）。

拿到浮游靴之后就可以去南边的黄金公馆了。那里的主人叫哥德尔（**ゴ—ルドル**），据说是个富甲一方的实力男。大家到了公馆中一看，四周果然金碧辉煌，连里面的杂兵都是金盔金甲（黄金圣斗士？），真是名不虚传。用盗贼排在前面可以打开锁着的门，仔细搜索的话可以在2层找到11把闪亮的金光剑（**きらきらのつるぎ**），虽然不怎么中用但是拿回去可以卖一大笔钱，这下可发了。随后来到3层水晶所在的地方，见到了哥德尔。

不出所料，哥德尔果然是个要钱不要命的守财奴。想让他交出水晶，简直就如同与狐谋皮一般（还好没有告诉他我们偷了金光剑的事，不然不是要了他的命就是他要了我们的命）。既然你不肯交出来，那就只好让武器来说话了。



哥德尔在失败后不想让水晶被光之战士抢走，竟然打碎了水晶。不过这个水晶貌似不是真的，里面根本就没有什么封印的力量。随后他仓皇地逃走了，却掉下了一把钥匙。原来飞空艇是他锁在那里的，这小子虽然不是赞迪的部下，但是他竟然敢图谋光之战士的飞空艇，让他破财之后生不如死，也算是对这个吝啬鬼的惩罚了吧（哥德尔：我的钱，我的命……）。战士们带着这次的收获——十一把金光剑、飞空艇的钥匙和一大笔钱财，回到了阿姆鲁城。

打开飞空艇的锁，现在可以在这个世界自由地飞行了。受当时的技术限制，飞空艇还不能穿越山脉，所以现在能到的地方还是有限的。现在可以到处转一下，但是最好不要去萨洛尼亚一带……什么？他们已经去了吗？这下可糟糕了……

午夜惊变

萨洛尼亚是外大陆上军事实力最强大的国家，在历史上曾经是魔导大战的发动者之一。近年来，随着国力的上升，这个国家开始四处征讨，使各地人民臣服于它。当整个外大陆世界都被它踩在脚下的时候，这个国家的国王突发奇想，把自己的军队分成两派，要他们互相开战。所有的人都不理解为什么会这样，一触即发的战争阴云笼罩在这个国家上空。就在这时，光之战士的飞空艇却不尴不尬地出现在萨洛尼亚上空……

说时迟那时快，只听一声号令，万炮齐鸣。曾经纵横世界的企业号飞空艇在转瞬之间凌空解体，残骸散落在萨洛尼亚各地。如果我们的四位主人公不是被选中的光之战士的话，估计他们现在已经在天国和艾莉亚团聚了。不过有了上次坠毁的经验，四人对这种突发事件已经有了一定的应急处理能力（汗），但是真正的麻烦才刚刚开始……

大难不死的少年们来到萨洛尼亚城的城下町内。这个国家的都城规模庞大，城下町分成了4个部分。目前因为国家处于内战状态，所有的武器和魔法店都被禁止营业，只有西北镇的一家武器店在偷偷地卖东西。另外他们还打听到王子被国王流放到某个小城里。

大家来到西南的城中，在酒店里找到了王子。旁边有一群不良少年在欺负他。这一幕勾起了曾经被人欺负的“胆小鬼”阿尔克的回忆。想不到在在里有个和他一样软弱的少年啊。不用说了，路见不平自然要拔刀相助，一痛暴打赶走这些坏孩子之后，救出了王子。

王子加入光之战士的队伍。此时不要急着去找国王，在各地和市民对话，会有拥戴王子的人献上武器和防具，这些都是龙骑士专用的。在上次水之水晶的力量被解放之后，又追加了龙骑士、魔剑士、维京人、幻术师、吟游诗人等职业。其中龙骑士在现在的冒险中是极重要的。先到东北之镇的龙骑士塔上拿到一套装备，算上镇子中的人给的，一共可以武装2名龙骑士。如果枪不够的话可以去那家武器店买，现在队

伍里必须要有2名手持双枪的龙骑士。

在龙骑士的熟练度达到一定程度后，一行四人和王子一起去见国王。（那帮士兵还在那里对峙，却不见他们开打……）守卫起初不让他们进入，但是一个人过来说了句什么，看门的士兵还是让他们进去了。国王说要第二天才召见他们，让他们先睡下。

半夜十分，王子辗转难眠。父王为什么会对自己这样？他始终不能理解。这时阿尔克安慰他，说天下没有不心疼自己孩子的父母。王子得到了一丝宽慰，终于入睡了。

在这个月黑风高的夜晚，一个黑影摸到了寝室中。他的手里攥着一把寒光闪闪的匕首，走到王子的床前，眼看就要刺下去了！

"父王，你要做什么！"王子猛然惊醒，看着在自己面前举起利刃的父亲，不敢相信自己的眼睛。

"你在那磨蹭什么！还不快把王子给杀了！"另一个影子闪了出来。原来是一个大臣，是他操纵了国王。

"嚓！"国王把匕首插在自己的胸口："呜……这样的话，你就操纵不了我了吧！"

"父王！！"王子看着眼前的剧变，一时间惊呆了。

"可恶！"大臣看到自己的阴谋落空，就向王子举起魔掌："既然如此，我就亲自送你去那个世界，受死吧！"

"且慢！我们才是你的对手！"阿尔克、路内斯、蕾菲亚和因格斯挡在大臣的面前！

BOSS　ガルーダ

HP 10000、ギル 10200、EXP 8800、弱点 风

要想对付这个变身成怪物的家伙，最有效的是强力风魔法エアロガ。但是现在白魔道师的水平还不足以使用这样的魔法。相比之下，龙骑士的跳跃攻击（ジャンプ）可以给他相当大的伤害，如果队伍里有2个龙骑士的话，需要5回合就可以将其打败，如果有3个的话只需要3–4回合。所以笔者在这里反复强调要提高龙骑士的熟练度。在NDS版的FF3里，这里是为数不多的需要强制练级的地方之一。只要龙骑士熟练度有够高，那就没有任何问题。

操纵国王、把持朝政的奸臣终于被除掉了。但是国王也因为失血过多，抛下王子和国家升天去了。在临终的时候，国王嘱托王子要好好治理这个国家。王子含着眼泪答应了父亲的请求。第二天，王子正式即位，成为新的国王。虽然萨洛尼亚国土辽阔，要坐好这个天下并不容易，但是继承了父亲遗志的王子仍然在尽自己所能，带领国家走上繁荣昌盛的道路。为了感谢帮助自己的光之战士们，王子将学者们从古代遗迹中发掘出来的飞空艇"鹦鹉螺号"（**ノーチラス**号）赠送给战士们，作为"企业号"损坏的赔偿。这回又可以在天空中畅游了。

巨舰之旅

"鹦鹉螺号"是世界上最快的飞行交通工具。环游世界只需要16秒的时间。（不知道是这飞空艇太快，还是游戏的世界太小了呢？）现在有许多地方可以去。萨洛尼亚以南的一个山洞是传说中大魔道师诺亚（**ノア**）的弟子乌奈（**ウネ**）的住所。乌奈掌管着梦中世界，原先路内斯在梦中见到的就是她。而她所说的大魔道师多卡就住在南边的一座大陆上。但是那里的山谷的风力太强，一般的飞空艇是进不去的。但是鹦鹉螺号凭借着超高速的航行能力，可以突破强风的阻拦，进入多卡的公馆。

众人来到了多卡公馆，但是却被一群莫古利围住了。原来它们以为这些人是入侵者。好在多卡及时为战士们解了围。他告诉战士们，现在要找到能够翻阅山岭的巨大战舰克难号（**インビンシブル**，又译"无敌号"）才可以到达赞迪所在的水晶之塔。而要取得战舰，必须得到乌奈的帮助。而要乌奈从梦之时间苏醒的话，用刘玄德等诸葛孔明那一套是行不通的。必须在时之神殿取得诺亚之琴（**ノアのリュート**）才能让她醒来。

原来，多卡和乌奈都是古代伟大的魔导师诺亚的徒弟。此外他们还有一个名叫赞迪的师弟。诺亚在逝世之前，将所有的魔法传授给多卡，将梦中世界留给乌奈，而作为他最疼爱的弟子，诺亚留给赞迪的是"人生的启示"。对于这笔无形的宝贵遗产，赞迪并没有理解，而是错误地认为师父对自己不公，于是他的野心逐渐膨胀起来，他利用土之水晶和古代人的设施制造了大地震，并且使各地的水晶都产生了异变。光与暗的均衡被打破之后，外大陆的世界就陷入海中，这就是一切灾难的开始。

现在的赞迪还在水晶之塔的内部。那里一直是禁地，为了防止人们随便进入这里，路上有风、水、火、土四大元素构成的保护神，如果擅自进入的话就会被雷击而死。而风、水、火、土四颗"牙"正是解开这些封锁的钥匙。现在大家手头有海龙的水之牙和长老之木的风之牙，现在还缺火、土两颗牙才能进入被封锁的地区。现在大家先按部就班，先到海底洞窟找到诺亚之琴再说吧。

首先要调查蜡烛，出现一个小洞。变成小人之后跟随多卡进入。一路上只管跑就可以了，关键时刻多卡会出手帮忙的。在魔法阵尽头的洞窟里，多卡发动魔法，使鹦鹉螺号增加了潜水的能力。然后一个**テレポ**跳出洞外，这架飞空艇现在成了水陆两栖潜水艇，现在可以去海底洞窟的时之神殿拿琴了。时之神殿在萨洛尼亚大陆南边凹进去的那块海中，进去之后一直下到最底层就可以拿到诺亚之琴了。这里的敌人仍然怕雷，如果给两个魔道师各装备2支光之棒（**ひかりのぼう**），在战斗时使用的话可以达到**サンダラ**的效果，所以有钱的话先去萨洛尼亚买几支吧，一万一支，真材实料。

拿到琴之后立刻前往乌奈的住所。在她床前使用琴，一阵优美的音乐响过之后，大魔道师乌奈终于醒来了。在做过一通体操之后，这位闲不住的老太太给四位战士火之牙（这么容易就到手了，郁闷），之后决定和大家一起去古代遗迹去取克难号。那里面的妖怪功夫十分了得，此时再去，四人才可以勉强抵挡。好在乌奈的能力是十分超群的，不但可以用**ホーリー**帮助消灭敌人，还可以用**ヘイスト**给所有人加速。这可是绝无仅有的能力。只见老太太一声大喝，拦路的几块大石头顿时无影无踪。众人越向深处走，敌人就越难对付。这时候可以将一个队员转成魔剑士，装备从难破船里捡到的吸血剑，在普通攻击的时候可以恢复体力，为队友们减少一份负担。

在遗迹最深的地方，大家找到了传说中的古代巨大战舰克难号。这是一艘集古代科学技术精华于一体的舰船，上面可以搭载120人，配有自动防护系统，在空中遭遇敌人的时候会炮击，船内有休息设施、商店，甚至还养了一只肥胖陆行鸟。除了没有复活装置之外，这艘船几乎成了战士们的"移动城堡"。更重要的是，它的机械装置可以在短时间内升上较高的地方，实现"翻越"山脉的壮举。只有这艘船才能到达水晶塔所在的地方。

乌奈向大家详细介绍了船上的设施之后就回去了。她告诉大家，现在需要去暗黑洞窟找到土之牙。等战士们准备好之后就去多卡的公馆找他们。

目前要做的事情比较明了，首先找到土之牙，然后解除石像的封印，在水晶塔外面古代之民的遗迹中找到真正的土之水晶（黄金公馆里的水晶是多卡做的仿制品）。但是在这之前，先要去萨洛尼亚以北的魔剑士之村法尔卡巴德（**ファルガバード**），这里需要用克难号"跳跃"进入。村子的瀑布里有位老者，与之对话后会和他对战（这老家伙居然是个忍者，身手敏捷，实力非俗，真是老当益壮），胜利之后获赠一把暗黑剑"菊一文字"。在这里还有一个洞窟，里面有魔剑士的恶魔铠甲（**デモンズメイル**）、武器阿修罗（**あしゅら**）和虎彻（**こてつ**），在进入暗黑洞窟之前一定要拿到。

暗黑洞窟在水之城镇东北方向群山环绕的地方，用克难号跳跃进入。里面的敌人受到普通攻击会分裂，但是魔剑士的暗黑剑（**あんこく**）对它们有特效，一回合可以打到全部敌人，但是需要花费1/8的体力，需要白魔道师及时回复。

在暗黑洞窟的每一层都可以找到传说中的"源氏"装备，包括头盔、铠甲、盾牌和小手。其中源氏铠（袁世凯？）藏的地方比较隐秘，在倒数第二层进入下层的入口处向右走，穿过墙壁之后就可以拿到。最后大家来到土之牙那里，赞迪的部下在那里等着他们。

BOSS　ヘカトンケイル

HP 28000、ギル 8000、EXP 14400、弱点 无

基本上，这个BOSS不需要费太大的工夫来对付，除了一回合进攻两次，攻击力比较高之外，他基本上没有什么特别突出的地方，只要坚持2人物理进攻、一人魔法助攻、一人回复的老战术，只要有一定等级就可以将他打败。

众人得到了土之牙。现在还不急着去找多卡和乌奈他们。先用克难号前往水晶塔，一路上四道防线都被"牙"击破了（需要下地走才能打破这些防线）。然后来到古代人的迷宫，进去之后直接进正门，土之水晶就在那里，看守的家伙貌似和刚才那个**ヘカトンケイル**是双胞胎？除了能力稍微上升之外，这个**ティターン**和他兄弟也差不到哪里去，一顿狂揍之后踢飞之，光之战士们最终得到了土之水晶的力量，获得了空手家、导师、魔人、魔界幻士、贤者和忍者这六个职业。这样一来，除了隐藏的职业之外，FF3主线剧情的职业全部收集完毕。

现在是转职的时刻了。黑白魔道师分别转成魔人和导师，不但知性和精神比以前有了本质性的提高，而且MP的数量也大为上升。一个导师最初可以使用16次**ヘイスト**，连续使用全回复的能力也达到了10次以上，成为队伍的守护神；魔人的魔攻比一般黑魔道师高很多，助攻和主攻都没有问题。忍者的速度是所有职业里最高的，配合忍刀（暗黑剑）的速度，连击数达到30以上，攻击的时候简直就和"洗刷刷"一样。最后的冒险队伍调整为一导师一魔人一忍者一骑士，除了最终BOSS之外，其他的角色在他们看来都只是小意思而已。

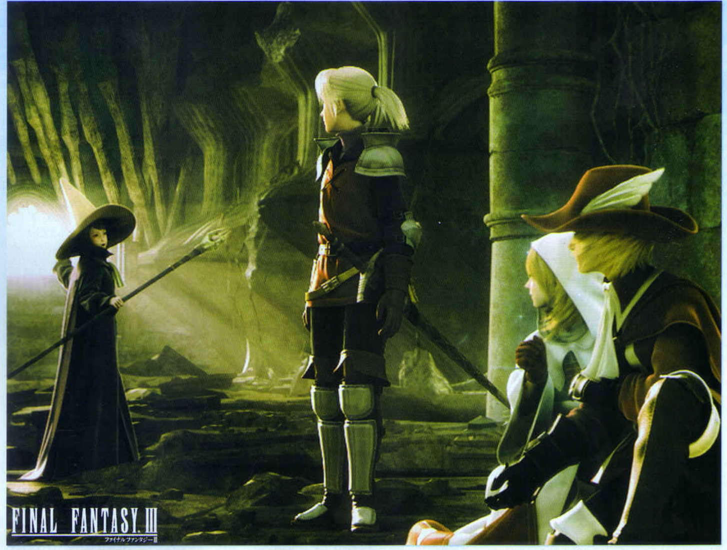
职业转好之后，先回萨洛尼亚城，换鹦鹉螺号之后潜入东边的海底，发现一个洞窟（萨洛尼亚地下迷路）。从里面走到头会进入萨洛尼亚城的B3层，里面是把自己封印起来的战神奥丁。打败他之后会获得召唤魔法，这位斩铁剑高手将为你所用。

另外乘鹦鹉螺号可以在多卡公馆那里潜入一个海沟，从里面浮上来之后可以到达魔道师之村，在那里可以买到许多高级魔法。

随后乘克难号回浮游大陆。在瀑布顶上的湖泊以及原先龙巢所在的地方有2个洞窟，分别是圣蛇利维亚桑（**リバイアサン**）和圣龙巴哈姆特（**バハムート**）的栖息之所。里面还有不少好装备和道具，全部取得之后可以向这两个圣兽发起挑战。它们的实力很强，一回合可攻击2次。利维亚桑的大海啸和巴哈姆特的超级闪光可不是闹着玩的。如果觉得没把握的话先用**テ**

启动巨大战舰满怀自信踏上前途未卜的征程

面临人生抉择，坚持还是放弃？这是个问题



レポ跳出去存个档再重新进入挑战之。

当上述的这些都取得之后，就可以安心地到多卡公馆去找他们了。多卡和乌奈在那里等着战士们，他们告诉大家，要想取得进入水晶塔和禁地艾乌利卡的钥匙，必须通过他们二人的最终考验。然后一个魔法阵出现了，通过这里可以进入多卡的洞窟。这里是只能来一次的地方，所以里面的道具要一次全部收集完毕。

最终决战

在地下3层的祭坛上，多卡和乌奈神色庄严地看着4名战士。少年们做梦也没有想到，要想取得水晶塔和禁地的两把钥匙，就必须用巨大的能量去冲击，而这种能量，只有和他们两个作出生死搏斗才能产生！

"为什么会这样！多卡，乌奈，我们绝对不会和你作对！"少年们看着眼前从朋友变成敌人的两人，怎么也不明白为什么事情会变成这样。

"你们还不明白吗？不这样的话，又应该怎么样呢？如果不打倒我，死的就是你们，动手吧！"多卡严厉地瞪着少年们。

"不要担心，就算我们死了，我们的灵魂也会永在！"乌奈的语气也一样坚定。

少年们很清楚：如果不完成这场战斗的话，就不能拿到通向水晶塔和禁地的钥匙；如果德不到钥匙的话，那么他们的努力将会前功尽弃。虽然大家都不愿意和这两位德高望重的前辈交手，但是，为了打败赞迪，现在他们没有别的选择……

BOSS　ドーガ/ウネ

HP 22800、ギル 120000、EXP 13600、弱点 无
HP 21800、ギル 12600、EXP 16000、弱点 无

这是两场无奈而痛苦的战斗，因为在战斗的间歇没有回复的时间，所以必须一口气盯下来。多卡还算比较好对付，因为以前打过很多厉害的敌人，他们两个的实力其实已经不难应对了。（相反地，如果拿完土之牙就直接去找他们，则会陷入苦战。）之所以先去打土之水晶，主要是为了取得导师、忍者等高级职业。这样的话在打起来的时候才不会被动。只要导师做好回复工作，让忍者和骑士保持存活，每回合都可以攻击，那么要打败他们并不需要太多时间。

战斗结束了，多卡和乌奈由于体力消耗过度，倒在了祭坛上。

"多卡！乌奈！"路内斯他们冲上前去想扶起两人，却发现两人的身体在逐渐消失。

"不要悲伤，虽然我们的身体毁灭了，我们的心灵也永远不会失去……"多卡用最后的力量安慰着大家。

"我们永远都会守护着你们的。"乌奈的话语中充满了慈祥，"赞迪的事情，就拜托你们了……"

两位老人逝去了。他们为光之战士留下的不只是禁地和水晶塔的钥匙，还有更宝贵的财富——自我牺牲、为了大局抛弃自己一切的舍身精神。这种无形的精神遗产鼓励着战士们，向最终之地进发！

水晶之塔就在古代人迷宫的里面，进去之后在1F的正门里使用禁断之地的钥匙，就可以进入禁地艾乌利卡。这里埋藏着许多宝藏，包括很多职业的终极武器。但是它们都由很厉害的BOSS看守，具体分布情况如下：

BOSS　地点、HP、ギル、EXP 获得道具

アモン：地下4层、33500、20350、26800、えんげつりん；
くのいち：地下5层、29000、14500、29200、マサムネ；
ジェネラル：地下5层、35000、15600、30000、エクスカリバー；
ガーディアン：地下6层、33700、16500、31600、ラグナロク；
スキュラ：地下6层、35000、16200、30800、ちょうろうのつえ；

在取得这些道具战斗之后，HP与MP都会自动回复。所以不必担心不能坚持到最后，这比FC版好出很多。在洞窟的最深层，有两个贤者模样的人。一个在出售8级魔法，另外一个则有奥丁、利维亚桑和巴哈姆特的召唤魔法出售，这样的话即使队伍里有2个魔界幻士也可以同时使用高级召唤魔法了。再往里边走可以发现隐藏通道，找到第三个贤者，可以从他那里买到高级装备，包括忍者的手里剑，但是价格不菲。想买的话在一路上就不要放过任何一场战斗。

出禁地，回到水晶塔1F，走左边的门，使用钥匙，就可以进入水晶塔的迷宫了。迷宫内部的道路百转千折，结构极其复杂，但是实际上只有一条路，不会走岔的。这里的敌人多是以前出现过的BOSS的复制体，实力都不弱，但是经过这么多的辗转，战士们早已经是千锤百炼的铁打的身躯了。只要保持50级以

上的等级，就可以在水晶塔内来去自如，大部分战斗都可以轻松逃掉。当然如果想战斗的话也不妨好好打，具体原因一会儿再说明。

在水晶塔里可以取得的道具包括全套水晶装备、圣灵药和其他宝贵道具。尽量把它们收集齐，最后来到7层的镜子跟前。四个战士的身影映照在镜中，突然间，他们都无法挪动自己的身体了！这是怎么回事？"哈哈哈！你们都中计了！现在5匹魔龙的诅咒将你们的身体牢牢束缚，你们就慢慢地在这里等死吧！"赞迪阴险的声音在塔里回荡着。眼看离成功只有一步之遥，难道现在就要前功尽弃了吗？

"振作一点！"另外一个威严的声音从空中传来。这是……多卡吗？

"是的，我的灵魂是不灭的。"多卡的声音继续在大家耳边回响，似乎猜透了大家的心思一般："听着，要解除魔龙的诅咒，就必须收集5个充满光之力量的心灵。我现在就去找他们，在这之前一定要坚持住！"

——多卡来到了萨森城堡，向莎拉公主请求帮助。

"是因格斯吗？我和你一起去，带我走吧！"公主的心情也和他一样迫切。

——然后他来到了伽南城，希德的家里。

"只要是为了路内斯他们，哪里我都会去的！"希德十分爽快地答应了。

——在奥恩之塔的顶层，沸腾的铁水仍然在炉中翻滚。

"德修，真得已经死了吗……"

"嘿哟！"正当多卡犹豫不定的时候，一个轻浮而稳重的声音传了过来。

"啊，德修，你还活着！"

"这还看不出来吗，老爷爷！"德修有点生气："我可不是那么容易挂的人哦！不过这个塔的修理工作也差不多了。当时真是好危险啊！"

"蕾菲亚他们有危险……"

"怎么又是这种事啊！没办法，只好去了~"德修试图用轻浮的声音掩盖自己的认真，但是他坚毅的眼神说明了一切。

——在萨洛尼亚城中，10岁的小王子处理完一天的事务，吁了一口气。

"阿鲁斯王子，请把你的力量借给我！"

"是阿尔克他们吗？我一定会去的！"

——最后多卡来到了阿姆鲁村。四个勇者爷爷还在那里活跃着。

"你们里面随便哪一位，和我来一下！"

"好的，我去！"带头的爷爷挺身而出。

"一定要加油啊！"其他三个爷爷也是底气十足。

"包在我身上！"带头的爷爷骄傲地向同伴们挥挥手，和多卡一起消失在白光之中。

"路内斯！阿尔克！蕾菲亚！因格斯！"朋友们的声音传到了水晶塔中。多卡把他们带到了这里，大家一起将魔龙的诅咒解除了："让所有的诅咒都消失吧！绝对不能让这个世界被黑暗吞没！"

"谢谢大家！"四战士受到鼓舞，心中热血沸腾："走吧！"

在镜子的那一面，赞迪看着四个战士来到他的面前："看来你们来晚了，黑暗马上就要降临了。去死吧！"

BOSS　まおうザンデ

HP ??????、ギル ?????、EXP ?????、弱点 ??

魔王赞迪的实力实际上并不比以前对付的巴哈姆特他们强出多少。除了物理攻防高一些之外，他也和其他大BOSS一样不惧怕属性魔法。在一开始的时候给负责物理攻击的队友提速度，然后每个回合都要回复。在这里笔者用的是比较保守的打法，使用两个导师，在队伍里一人管加属性，一人管回复。这样的话即使有一人阵亡也不会造成阵脚大乱的情况。使用这种两攻两守的战术，假如负责攻击的队员可以一回合扣除他10000点HP，那么坚持10多个回合就可以胜利。

"呵，即使你们打败我，也已经没有用了……"赞迪趴在地上喘息着："为了让一切重归于'无'，我召唤出了暗云……一切都会被黑暗包围，然后光和暗都会消灭，一切都变成'无'……首先，你们这些拥有光之力量的战士，会从这个世界上消失的！！"

这个家伙到死都没有理解诺亚的心意，众人不免为他遗憾。但是现在没有时间考虑这些。被赞迪召唤出来的暗云，已经向他们发起了攻击！一切反击都是没用的，光之四战士最终倒在了水晶塔的深层，我们的故事就这样结束了……吗？

就在这时，四人的耳边传来了伙伴们的呼唤声。但是他们的身体却无法移动一丝一毫。因为，他们的身体已经死了，死是任何人都不能反抗的，一切的希望都已经破灭了……

就在这时，多卡和乌奈的灵魂出现在天空："我们把灵魂的力量传授给你们，现在，站起来吧！"

"谢谢你们，多卡、乌奈……"四人的身体重新复苏，想想刚才的一切，就如同隔世为人一般。

"你们还有事情要做呢。"多卡和乌奈语重心长地对他们说道："由于暗云的操纵，光的力量变弱了。他利用被封印的黑暗水晶，操纵了它们的力量。你们要进入暗云的空间，找到四颗黑暗水晶，把它们全部解放。之后才能打败暗云。现在我们的灵魂已经和你们合为一体，你们一定要做到！好了，我们已经帮不了什么忙了，一切就看你们自己了……！"

多卡和乌奈的灵魂消失了。光之战士们知道，现在他们唯一能做的，就是进入黑暗世界，解放四颗水晶，最后和暗云决一死战！

"好的，咱们出发！"继承光之力量的四人，义无返顾地向着暗云所在的世界，出发了！

暗云世界的构造其实很简单，通过四角的魔法阵，可以进入暗之水晶所在的地方。每一个水晶的房间里都有全属性防御的"缎带"（リボン）。虽然有强大的敌人看守，但是一定要取得（这和后面的战斗有很大关系）。随后每个水晶处都有暗云的一个手下看守，只有将它们消灭才能救出千年前封印的暗之四战士。将他们全部救出之后再回到最初出发的地方，一直向前走，脚下会有道路出现。最后，大家终于再次来到了暗云跟前。

"我就是黑暗之云，我让黑暗的力量泛滥，然后利用这个力量，将暗之世界和你们的光之世界彻底化为'无形'……"看着眼前的对手，暗云显得异常高傲。

"你做不到！"四人的眼中闪出怒火。

"这里是黑暗的世界，只凭你们光之战士的力量是打不倒我的。"暗云依然十分自信。

"这里不只有光之战士！"被解救出的暗之四战士突然出现："我们可以毁掉你的黑暗之力！"

"什么？"暗云惊异地说道："如果这样的话，你们不也会消失掉吗？"

"我们不会让你毁掉这个世界的！"暗之四战士争先恐后地用自己的身体向暗云的结界撞去！随着他们一个个消失在结界中，暗云的屏障也土崩瓦解了。

"哼，不知天高地厚！"暗云压抑着怒火，转向光之战士们："好了，反正我也不需要他们的力量了！就算只凭光的力量，你们和这个世界也一样会被我消灭！哈哈哈！"

光的力量可以毁灭光的世界吗？这种事情绝对不能发生！现在的四人心中明白，拯救光与暗两个世界的责任都落在他们的肩头之上。如果不能胜利，那么以前所有人的努力和牺牲都将没有任何意义。他们可以感觉得到，伟大的魔导师多卡和乌奈已经在他们身上灵魂附体，在这一刻，他们不是一个人在战斗，他们不是一个人！（编者按：怎么说呢，虽然这话听起来很那个，但是事实确实是这样……）

BOSS　くらやみのくも

HP ??????、ギル ?????、EXP ?????、弱点 ??

这是整个游戏的最后一场战斗，有什么好的道具这时候都不要吝惜了。此战依然推荐双导师配合忍者骑士的铁壁战术。从第一回合开始，两个导师一人管回复，一人优先给忍者和骑士加防御力，然后才是速度。暗云一回合的行动次数不定，从2次到4、5次都有可能。而它的"触须"是无敌的，所以只能攻击其本体。它还会把人变成青蛙的特技，不过装备了缎带之后就无效了。大家在打它的时候只能期待它不要把攻击集中在一两个人身上，不要使波动炮这样全体大伤害的招数。一回合下来，只要不死，导师就可以将所有人的体力全部回复。在全员体力低下或者有人阵亡的时候，回复系角色立即表现出救急的作用来。只要两个导师不同时死亡（实际上这也是不太可能的，除非它在重伤我方角色之后再紧接着来个波动），就有转圜的余地。如果大家体力平均在3000左右，那么可以打得稍微安定一点。否则的话就只好让两个导师全负责回复，最后打消耗战，以微弱的优势取得胜利。

尾声

最初的世界是什么都没有的，后来出现了光和暗，二元交替，产生了世间的一切。星、月、水、火……还有生命。也许这个世界会变回到最初的样子。但是随着生命的出现，又诞生了无数新的事物，在光与暗交织往复的世界中，出现了被称作"希望"的力量。

尽管光与暗的均衡经常被打破，它们会重新归于"无"，但是，总有一种力量会让它们重新分开，使这个世界得以维系。这种力量的名字，就是"希望"。

无论是梦想、绝望、爱，这些感情都会随着时间的流逝而逐渐被冲淡。但是有一样东西，是永远不会被湮没的。当一切都陷入黑暗时，最后的一丝光芒，最终会将这个世界点亮。这丝光芒，被人们称作"希望"。

暗云最终被光之战士消灭了。随后，他们把朋友们送回原来的地方，萨洛尼亚，阿姆鲁，伽南。最后，四位战士回到了乌尔，他们最初开始冒险的地方。

"世界终于告别黑暗的威胁了，"出来迎接大家的长老对他们说："这都是因为你们心中的光明啊！"

"谢谢你们，光之战士！"村中的人们纷纷上前祝贺他们的成功。就在这时，一道亮光从天的那一边照了下来。

"是水晶在发光吗？"

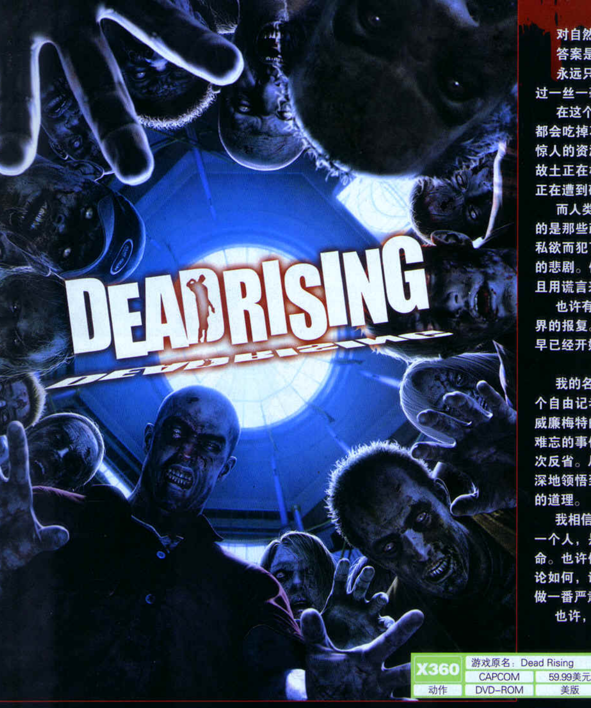
"好漂亮啊……！"

这就是剪断黑暗的光芒，它将照亮整个世界，晨昏交替，直到永远……

（完）



拯救世界，是永世难忘的经历



对自然界危害最大的生物是什么？答案是人类。

永远只知道索取，而从来没有考虑过一丝一毫回报的人类。

在这个世界上，每一天贪婪的人类都会吃掉不计其数的粮食，消耗数目惊人的资源。曾经孕育过我们生命的故土正在枯竭，曾经美丽动人的家园正在遭到破坏……

而人类不但没有悔改之意，更恶劣的是那些政客、野心家们为了自己的私欲而犯下更多的罪行、制造出更多的悲剧。他们肆意地压榨着平民，并且用谎言来掩盖真相。

也许有一天，人类终究会遭到自然界的报复。或者，应该说，这种报复早已经开始了。

我的名字叫做弗兰克·韦斯特，一个自由记者。一个月前，在一个名叫威廉梅特的小城里，发生了让我永生难忘的事件。那是一场惨剧，也是一次反省。从那72小时的噩梦中，我深深地领悟到了很多以前从来没有想过的道理。

我相信，把这个故事告诉全世界每一个人，是我活在这世界上最大的使命。也许你不相信我所说的，但是无论如何，请你为我们人类自身的前途做一番严肃的思考。

也许，我们能够改变命运。

X360	游戏原名：Dead Rising			
	CAPCOM	59.99美元	2006.8.8	
动作	DVD-ROM	美版	1人	4M

72小时后真相揭晓。

基本攻击

・活用基本攻击打倒各种敌人
・人物升级之后可以学会更多格斗技能

X键是攻击键，按下X键，主角就会用拳头或者手中所持的武器攻击敌人。A键是跳跃键，随着人物等级的提升，主角可以学会很多格斗技能，有些需要X键与A键的组合。按下RT键，主角会进入投掷状态，此时再按X键就能把手里的武器投掷出去。如果手里拿的是枪械，则是使用RT键瞄准，X键开火。如果不按RT键，直接按X键的话也能开火，不过当然就很难准确命中目标了。

特殊动作

・与场景中的各种物品互动
・调查游戏中的每一条线索

B键是特殊动作键，游戏中的各种特殊动作都由B键来控制，例如开门、调查、拾取物品、与NPC对话，等等。当你靠近一个物品或者人物的时候，在画面上就会出现一个图标，显示你当前可以进行的操作。仔细调查游戏中的物品，不要错过有用的道具或者线索。



↑主角靠近各类物品时屏幕上会出现图标提示可以进行的操作。

拍摄照片

・牢记记者的本职工作
・用你的相机记录游戏中的事件

按住LT键就能进入设想模式，此时用右摇杆调整方向，A键和B键调整焦距，X键拍照。拍照的数量没有限制，但最多只能存储30张，超出30张的话，会被自动删除。在镜头右下角显示目前所剩电量所能拍摄的照片数，如果没有电了就要找到电池更换。照片上会自动显示出不同颜色的光圈，光圈的颜色代表这张照片的主题：红色表示暴力，橙色表示戏剧性，粉红色表示性感，蓝色表示恐怖，绿色则表示幽默。根据你拍摄的照片质量高低，你会得到PP分数奖励。在某些特殊场合下，某些人物头上会出现PP字样的图标，此时抓拍一张照片就能获得大量PP奖励。

紧急挣脱

・在危机一发的时候迅速输入按键
・考验你的反应能力和判断力

某些时候，当主角被僵尸抓住时，屏幕上会出现按键提示。按键可能是A、B、X、Y键以及摇左摇杆一圈等五种，有时候还可能出现其中两种或者两种以上的组合按键。如果能够在时间限制内及时输入正确的按键，就能马上挣脱。但如果没有及时输入或者输入错误的话，主角就会受到大伤害，所以此时一定要有快速的反应以及正确的判断。千万不能盲目地连打按键，不然后果可是很严重的。

通话系统

・从对讲机中受到关于任务线索的提示
・随时保持与奥提斯的联系

在游戏开始的时候奥提斯会给主角一个对讲机，在之后的游戏中奥提斯会不断通过对讲机为主角提供线索。当奥提斯和主角通话时，对讲机会发出蜂鸣声，同时屏幕左下角会出现对讲机的图标，此时按下十字键右方向就可以接通对讲机了。在与奥提斯通话的过程中除了跑动之外不能进行其它动作，否则会自动中断通话。如果遭到敌人的攻击，通话也会被中断。不过不用担心，只要通话没有完成，奥提斯就会一直反复联系你，过一会儿会再次给你打过来。



↑当奥提斯通过对讲机传来讯息的时候，屏幕左下方会出现对讲机的图案。

人物升级

・尽量赚取分数奖励
・升级之后对游戏攻关大有帮助

在游戏中通过打倒僵尸、拍摄照片、完成任务、营救幸存者等方式都可以得到被成为PP的分数，其中又以成功营救幸存者所获得的PP最多。主角获得一定数量的PP之后就会升级，升级之后可能提高主角的某一项能力，包括体力上限、攻击力、移动速度、道具栏格数、投掷距离以及学会新技能六种。而至于升级的时候具体提升哪一项能力，具有一定的随机性。当然，总得来说升级还是有一定的先后顺序，例如你不可能一开始就把移动速度升到最高级。

升级的时候还会自动补满体力。升级之后所学会的新技能，可以在游戏菜单中选择Status项，然后再选择Skills项查看。

道具系统

・随身携带常用的武器道具
・合理分配道具栏的剩余空间

靠近一件道具，画面上会出现可以拾取的图标，此时按B键就能把它捡起来。图标的颜色表明了道具的种类：红色表示是武器类，绿色表示是食品类，紫色表示书籍类，等等。武器分为两种：一种是可以放入道具栏随身携带的，另一种则是体积较大，不能放入道具栏的，大型武器只能拿在手里，如果拾取其它道具，或者切换成其它道具，以及受到攻击的时候，都会自动掉落在地上。按LB和RB键可以切换道具栏中的道具，按十字键的下方向能够把手中所持的道具放在地上，按十字键的上方向则会把手中手持的道具收起来(道具栏中必须还有空格，否则也会把道具放在地上)

书籍收集

・收集各种具有特殊功效的书籍
・大大提升武器道具的效果

书籍是本游戏中一个比较有特色的系统。在游戏中有不少书店，在其中可以找到各种各样的书。将书籍携带在身上，主角就能获得各种特殊能力，例如有些书籍可以增强主角的攻击力，有些书籍能够加大补充体力的道具的效果，有些书籍能够增加武器的耐久度。当然，如果携带很多书籍的话，就会大量占据你道具栏中的空格，你就无法携带其它的武器道具了。如何取舍就要靠你自己判断了。



↑书籍具有很多特别的功效。

存储进度

・存档之后人物的等级会保留
・以高等级的人物开始新游戏。

在警卫室的床上、游戏中各处的卫生间中可以存盘。在地图上存盘点会用醒目的黄色S字样图标表示，不难找到。本游戏中只能有一个存档，新的存档会把旧的自动覆盖。无论是读取存档接续游戏，还是另外开始新游戏，原有存档中人物的等级都会自动保留下来。利用这一点可以在游戏开始时就使用等级较高的人物。要注意的是如果在游戏中Game Over，此时会出现两个选项：一是Load，指读取存档；另一个是Save Status And Quit，如果选择这个的话，会保存人物的等级并且退出游戏，然后重新开始，目前游戏的进度将会被清除！因此在选择的时候一定要慎重。

时间指示

・即时方式的游戏流程
・牢牢把握当前的时间状态

本游戏的流程采用即时模式，不管你是否行动，游戏中的时间都会不断自动流逝。游戏中的一小时相当于实际时间的5分钟。由于本游戏中的任务流程大都是按照一定时间顺序触发，因此掌握好时间就是一件相当重要的事情。在游戏中按下十字键的左方向，就能查看手表，随时掌握目前的时间情况。



↑按下十字键左方向，可以随时查看游戏中的时间

道具刷新

・反复取得有用的道具
・随时注意补充手中的装备给养

游戏中所有的武器道具都有耐久度，例如枪械的子弹会打光，近战武器使用数次之后也会折断。不过本游戏中所有的道具都是可以不断刷新的。只要离开某个区域然后再回来，这个区域中的道具就会再次出现。利用这一点可以反复无限次取得道具。即使是某些Boss所掉落的道具，也可以通过这一方式来重复取得。不过其中也有一些比较特殊的道具最多只能获取一个，你必须将目前手中所持的这一种道具用掉或者丢弃掉，然后才能再次刷新。这种道具在游戏中的数量并不多。

任务系统

・完成主线任务推动剧情发展
・完成支线任务获得大量分数奖励

本游戏采用任务制的进行方式。任务一般在某个固定的时间触发，大多数情况下会由奥提斯通过对讲机告诉你任务的线索。任务包括两种，一是主线任务，被称为Case。如果超出了规定时间而没有完成主线任务的话，游戏中的线索就会中断，也就相当于游戏结束了。虽然之后仍然可以继续游戏，但是不可能再打出真正的结局。另外一种是支线任务，也就是Scoop Mission，其目的大多数是营救幸存者。支线任务同样也有时间限制，超出的话就会失败，但是不影响到游戏剧情流程。当前的任务会以状态条的方式显示在屏幕右上角，状态条的长短以及颜色表示任务的时间剩余情况。剩余时间较多的时候，状态条很长，显示为蓝色。随着时间的减少，状态条也会慢慢缩短，并且逐渐变为黄色、红色。

导航系统

・以情节取胜的游戏中则会表现
・找到让你轻松地找到任务线索

本游戏中的任务导航系统非常的人性化，可以让你很轻松的找到目的地。你可以按下十字键的左方向查看手表，同时当前的各个任务状态条也会显示在屏幕的右侧。选择其中一个任务按下A键，就将导航箭头设置到了这个任务上。此时在游戏中屏幕中央会出现一个箭头，实时地指示你应该前往的方向。只要按照这个箭头的方向行动，就能打倒任务的目的地点。此外你也可以在地图画面中按下X键呼出任务状态条，同样可以设置导航箭头。



↑屏幕中央上方就是导航箭头。

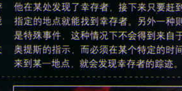
用你的力量和智慧救助每一个幸存者！

营救任务

· 游戏中最具有挑战性的部分
· 尽你全部的力量挽救最多的生命

营救任务可以说是本游戏中最具有挑战性的部分。在游戏中，你会遇到很多幸存者，如果能够将他们护送到安全的地方，就能挽救他们的生命，并且得到高额的PP奖励。

有两种方式可以找到幸存者：一是支线任务，也就是前面所说到的Scoop Mission。在游戏中奥提斯会给主角打来电话，告诉他在某处发现了幸存者，接下来只要赶到指定的地点就能找到幸存者。另外一种则是特殊事件，这种情况下不会得到来自于奥提斯的指示，而必须在某个特定的时间来到某一地点，就会发现幸存者的踪迹。



一 在特定时间内找到幸存者

一般来说，当你停留在某一个区域的时候，这个区域中是不会出现幸存者的。比如说某个幸存者将于下午3点在北大厅出现，而你在下午2点50分就来到了北大厅，并且一直停留在那里，那么到了3点钟幸存者也不会忽然出现在你的眼前。同样，你也不会接到奥提斯的电话指示。正确的方法是在3点之后再进入北大厅，这样才能找到幸存者。

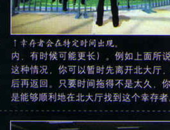
如果你因为这个原因错过了某些幸存者，也不用着急。因为幸存者的出现时间范围是有一些浮动的（一般在1~2个小时之内，有时候可能更长）。例如上面所说的这种情况，你可以暂时先离开北大厅，然后再返回。只要时间拖得不是太久，你还是能够顺利地在北大厅找到这个幸存者。



↑幸存者会在特定时间出现。

二 与幸存者对话 令其加入队伍

当你看到一个幸存者之后，他的头上会显示他的名字以及体力槽。靠近他之后按B键就能与他对话，并且让他加入。某些幸存者需要反复对话很多次才能加入。幸存者加入之后，会自动跟随你行动，你也可以按下Y键呼唤他到你身边来。按下RT键瞄准一个地点之后按下Y键，就能让幸存者向指定的地点移动，并且停留在那里。





↑有些幸存者要通过反复对话才能说服其加入你的队伍，有些甚至需要动武。

三 各类型幸存者的行为方式

每个幸存者的行为方式是不同的。有一些较为勇敢，能够与僵尸搏斗，还能够使用武器；有一些则胆小一些，没有什么战斗能力；还有一些可能行动缓慢，会给你带来不小的麻烦；甚至还有一些幸存者由于受了重伤或者年老体弱，需要你搀扶着或者背着才能行动。总之，想要挽救他们的性命，就要多多注意他们的行动！



↑各种类型的幸存者战斗力都不相同，会对营救任务造成不同的难度。

四 把武器道具交给幸存者

幸存者加入之后，当你接近的时候，他们头顶上可能出现"Give"字样的图标，此时按下B键，就能把你手里所持的武器或者道具给他。根据幸存者的不同类型，他们能够接受的武器也不同。有些幸存者可以使用霰弹枪、机关枪等重武器，有些幸存者只能使用手枪、匕首等轻型武器，有些幸存者根本不会使用武器。非常重要的一点是，幸存者手里的武器是不会消耗耐久度或者弹药的！利用这一设定，你可以放心地把某些较为稀有的武器交给幸存者，或者把只剩下一颗子弹的枪交给他们，大大地节约武器弹药的消耗。此外，每个幸存者只能持有一件武器，当你交给他一件新武器的时候，他会自动把已有的武器扔在地上。因此，首先把一些好用的武器（例如霰弹枪）交给幸存者，在营救任务结束的时候再用小刀、铁管之类的东西把好用的武器换回来，是一个非常不错的策略。此外，幸存者还能够接受你给他们的食物。幸存者拿到食物之后会马上吃下去并且补充自己的体力。



↑你可以把手里的武器道具交给幸存者

五 保护幸存者通过危险区

在很多情况下，你必须带领幸存者穿越大群的僵尸，把他们护送到安全的地方。由于你不能直接操纵幸存者的行动，所以必须随时注意他们是否遇到了什么障碍。例如在僵尸比较密集的区域，你就有可能不得不杀出一条血路，才能让幸存者顺利通过。有些幸存者的行动比较迅速，能够较为顺利地通过僵尸群；但也有些幸存者行动缓慢，甚至可能会被僵尸惊吓得到处乱跑，你就必须更加注意对他们的保护。当幸存者离你的距离太远，或者被僵尸攻击的时候，他便会不停地呼叫求助，此时就要迅速去解救他。

在你进入别的区域的时候，如果幸存者隔你太远，他就不会跟过来，而被留在原来的区域。此时幸存者会不断损失体力，直到你返回原来的区域把他救回来为止。即使你把他留在一个没有僵尸的安全地带，他同样会损失体力！所以一定要注意。而如果你离开幸存者两个区域以上，他会马上死亡。



↑经过危险区域时一定要保护好幸存者。

六 把幸存者带回警卫室

营救任务的目的是将幸存者带回警卫室，也就是通过仓库中的电梯来到楼顶，然后再从通风管道爬进去。在你进入通风管道的时候，必须保证幸存者也爬上了管道前的台阶，才能让他们一起进入警卫室，否则他们会被留在楼顶。别以为这是个很轻松的工作，由于游戏AI设定的问题，有时候幸存者会傻傻地不知道如何爬上台阶，尤其是在同时护送多个幸存者的情况下，他们有可能撞在一起乱成一团，结果谁也爬不上来。在某些时间非常紧张的情况下，这是非常让人恼火的。如果出现了这种情况，就要耐心地指引他们，把其中一些人推开，让其他人先爬上去。



↑警卫室中的幸存者会慢慢多起来。

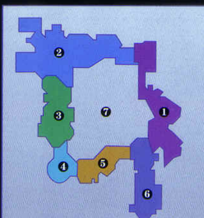
七 同时护送多个幸存者

每当你找到一个幸存者，你都可以马上把他带回警卫室。但是这显然会浪费你很多的时间，并且导致你没有时间去做其它的任务。明智的做法是将临近的多个幸存者一并护送回去。尤其是当你需要护送一些受重伤的幸存者，而必须背着他们行动的时候，你自己是无法战斗的。此时如果能带上一些有战斗能力的幸存者，并且将他们武装起来，无疑于多了一支"护送部队"。当然，如果一次护送的幸存者太多也会给你带来一些麻烦，可能会让你无法同时兼顾到所有人的安全。所以，如何合理安排护送顺序，就是非常重要的了。



↑同时护送8个幸存者！这并不是一件易事。

此外要注意的是，你的队伍中最多只能有8个幸存者。如果你的队伍中已有的幸存者数量和下一批可能将要出现的幸存者数量相加大于8，则下一批幸存者是不会出现的，你也不会接到奥提斯的支线任务提示电话。



9月19日，上午11点27分

直升飞机的轰鸣声不断冲击着我的耳膜，让我不由自主地产生了一丝烦躁不安的情绪。也许不只是因为噪音，还有未卜的前程也让人焦虑。但我心中同时也有一份压抑不住的激动，这是一个记者预感到即将有轰动性事件发生时的本能反应。

"嘿，哥们，"艾德——飞机的驾驶员忽然转过头来问我，"你说你是来寻找新闻线索的？"

"没错，我有线报说能在这里捞到一条大鱼。"

"在这里？这么一个不起眼的小城？我在电视新闻上可没看到有什么特别的消息。"

"我是个自由记者，我可不会等着电视来告诉我这世界上发生了什么事情。"

正在这时，一个小城出现在地平线上。

"哈，我们到了，"艾德说道，"威廉梅特城，人口数五万三千五百九十四——我看这些人打发单调生活的唯一方式就是在商场购物吧！"

不过接下来我们所看到的景象很快就告诉了艾德，也许这个城市并不像他想象中那样"单调"。进入城市的公路被坚固的路障堵住了，一些身着军装的人正在路口守卫，甚至还有装甲车。

"那是什么？军队吗？"艾德诧异地问道。

"看来我坐直升飞机来是个明智的选择，"我说，"他们肯定已经把所有的道路都封锁了。听着，我得在军队发现我们之前拍到一些照片，你沿着大街飞！"

艾德按照我的指示将飞机开到了街区的上空。"哇，那是什么？发生暴乱了吗？"

我沿着艾德手指的方向看过去，正好看到几个貌似疯狂的人正在围攻另外一个人。被围攻的人无助地站在一辆汽车顶上，试图用一根木棍反击。当他看到我们的飞机时，大声招呼着求救，可是我们对此实在没有什么办法。很快，他便被打倒了。而在远处，更多的人正在试图推翻一辆大巴，还有一个加油站中发生了剧烈的爆炸。我迅速用相机把这些混乱的画面都记录了下来。

"这就是你到这儿来想要拍摄的东西吗？这些人到底怎么了？"

"我不知道……但我可以肯定的是，正在发生的事情非同寻常！"

就在我们下方的屋顶上，我看到一个妇女被几个人围攻，她使用手枪自卫，但是很快便打光了子弹。接着，她便被一个攻击者抱住，一起摔下了高楼。尽管这一切惨不忍睹，但是我并没有忘记记者的天职，原原本本地拍摄下了所有的画面。

拍照的方法

先熟悉一下照相机的使用方法。用右摇杆来调整镜头，A键和B键用来调整焦距，X键拍照。拍摄照片可以得到分数奖励（PP），这里有几个镜头可以得到较高的PP，首先是拍摄在汽车顶上被围攻的人，然后是围在大巴旁边的大批僵尸。如果能够抓住时机拍摄到加油站爆炸以及妇女从楼顶坠落的瞬间，都能得到很高的奖励。不过这里只是一些初步的练习，如果没能拍到好的照片也无所谓。

这时候，我看到在一个大型商场的顶部有个直升飞机降落坪，一个大胆的想法在我脑子里冒了出来。"你能把我弄到那个屋顶上去吗？"我问艾德。

艾德被我这个疯狂的念头吓了一跳，"你在开玩笑吧？"可是他看到我显然并没有开玩笑的意思，"好吧，你一定是疯了！"

艾德掉转机头，向商场的屋顶飞去。"记着，别忘了回来接我！"我叮嘱道。

"只要你能把小命留到那时候，弗雷德！"艾德耸耸肩膀。

"我的名字叫弗兰克，弗兰克·韦斯特……不是弗雷德，"我大声地说道，"记住这个名字，因为三天之后，当我拿到真正的大新闻的时候，全世界都会知道它！"

话音未落，几架军用直升机忽然出现在我们面前。"糟糕！"艾德大声的咒骂道，"我就知道这事儿会给我惹上麻烦！"他努力地操纵着飞机，试图避开拦截者。飞机剧烈地晃动，我的工具箱也从脚边滑落，掉了下去。我决定拿自己的性命做个赌博，飞回商场顶上去！

飞机接近了屋顶，我一咬牙跳了下去，落地的时候险些摔伤了膝盖，好在没什么大碍。艾德驾驶着飞机迅速地离开了，希望他能够按照约定的时间回来接我……

还没等我来得及看清楚周围的地形，一个声音忽然在我耳边响了起来，"喂，你是个记者，对吗？"

我回过头，看到一个长发的男人靠在墙壁上，冷冷的盯着我。他看起来似乎具有拉丁血统，也许是墨西哥人？"是啊，你……"

"你一个人来的？"

"没错，我是个单干的自由记者。你知道，我到这儿来是想要挖一点有价值的东西……呃，这儿到底发生了什么事情？"

那个男人并没有回答我的问题，而是继续问道："你是坐直升飞机来的吧，你从上面看到了什么？"

"嗯……我想如果只是一场普通的暴乱的话，军方不会把整个地方都封锁起来。很显然，他们同时还封锁了消息，外界根本不知道这里发生的事情。而且这似乎也不像是民众发生了什么反抗运动，相对于一场反抗运动来说，这里似乎太安静了。"

"哼哼，是不是就像……"那个人紧紧地盯着我的眼睛，态度并不友善，"就像是所有的人都已经死了？"

他的这个比喻让我背后感觉到一丝凉意，"是啊，你干吗不干脆告诉我到底是怎么回事？"

"你最好自己去看看，看看这个——人间地狱。"说完了这句话，他又往墙上一靠，不再跟我交谈了。

9月19日，中午12点整

看来从这个男人嘴里得不到什么有用的信息了。我从他身旁的小门进入，来到了警卫室(Security Room)。这里空无一人，但是监视器上的画面引起了我的注意。几个面容狰狞的人将一个女人从车上拉了下来，并且在她身上撕咬着，女人很快断了气。这到底是怎么回事？

穿过走廊来到商场的前厅（Enter Plaza），我终于发现了其他幸存者的踪迹，一个年长的人正在指挥大家将重物搬过来堵住大门。透过玻璃门，我看到外面挤满了貌似疯狂的人。他们是暴动者吗？

还没来得及细看，一个神经兮兮的老太太忽然撞在了我的身上。"你看到我的宝贝了吗？"她用尖细的嗓音哭叫道，"我的玛当娜，我的宝贝小狗，她在哪儿？没有她我活不下去！"我耸了耸肩膀，表示对此无能为力。这时候，不远处的一个女郎引起了我的注意。她身材高挑，头发和皮肤的颜色以及拉丁风格的服饰都表示她并非本地人。她和我刚才在屋顶上看到的那个男人有什么关系吗？我走上前去，正想和她搭讪，然而正在指挥大家搬东西的老头忽然向我嚷了起来："喂！小子，现在可不是泡妞的时间！难道你想死在僵尸嘴里吗？"

"你说什么？僵尸？"这个词一下子引起了我的

「Cut From The Same Cloth」

SCOOP MISSION

地点：Paradise Plaza
人物：肯特
时间：9月19日，下午2点

这个任务将在第一天下午2点发生，你可能正在前往餐馆区（Food Court）进行Case 1-2的途中。这里推荐首先做完这个任务再去进行Case 1-2，因为Case 1-2以及之后的一系列任务都发生在其它的区域，与这个任务会产生冲突。

在天堂区二楼的Colombian Roastmaster餐馆你会遇到肯特。他也是一个摄影记者，并且对你的摄像技术表示怀疑。跟他谈话两次之后他会向你提出挑战。首先你要做的是拍摄一张他正在照相的照片，照片的分数必须达到700PP。他会不断地向你拍照，你拍他的姿势拍下来就可以了。接下来他要求你拍一张他做出胜利姿势的照片，也需要700PP。这同样很简单，一般他拍照之后马上会做出握拳欢呼的动作，抓拍一张就可以了。

不过，在他身上还可以赚到更多的分数。如果把他带到僵尸附近，他会对僵尸进行攻击。如果能够抓准时机拍到一张他对僵尸使用飞踢动作的照片，最高可以获得10000PP！要注意的是如果拍摄好前面他所要求的两张照片的话他就会离开，那你就没有拍摄飞踢动作的机会了，所以要先拍到飞踢，然后再完成他所要求的两个任务。

1/33

「Photo Challenge」

SCOOP MISSION

地点：Paradise Plaza
人物：肯特
时间：9月20日，中午12点

其实这个任务的发生时间应该是在第二天，但由于需要做一些准备工作，所以提前说明一下。完成Cut From The Same Cloth的任务之后，肯特仍然不服气，于是约你第二天中午再来一趟，并且准备好三张照片，比较照相技术的高低。这三张照片的主题分别需要是戏剧性、暴力以及性感，而照片的分数需要在700PP以上。戏剧性和暴力的照片都很容易拍到。例如你在第一个营救任务中拍到了杰夫和娜塔莉拥抱的照片的话，就可以得到10000PP的戏剧性照片。暴力主题的照片可以拍摄僵尸袭击幸存者的镜头，或者在之前你拍到了肯特飞踢的动作，也是暴力主题，同样可以高达10000PP。而性感的照片则比较难拍到，你可以拍摄一些身着性感衣服（比如超短裙）的女性幸存者，甚至女僵尸也可以，但是想达到700PP还是有一定难度的。不过不用着急，今后我们会有一次机会拍到高分值的性感照片，下文中将对此做出提示。

2/33

「Barricade A&B」

SCOOP MISSION

地点：Al Fresca Plaza
人物：巴特、阿隆
时间：9月19日，下午4点

下午四点的时候你通常应该正在Case 1-3跟随布莱德前往前厅的途中，或者已经完成了Case 1-3往回走，正好是在附近。巴特和阿隆两人躲在休闲区的一个小店中，门口被木板堵住了，你可以把木板搬开。巴特由于过度紧张而不分青红皂白地攻击你，你必须打他几下他才会冷静下来听你说话。当然，不要使用攻击力太高的武器打他，赤手空拳就行了。跟他交谈之后两人便会加入。巴特的战斗力较强，你可以给他一把火力较大的武器，他会帮上不少忙。阿隆也可以使用武器，但是他比较胆小，攻击欲望不高，有时候还会吓得趴在地上，必须随时照看着他。

3/33

「A Mother's Lament」

SCOOP MISSION

地点：Al Fresca Plaza
人物：莉亚
时间：9月19日，下午5点

莉亚的出现地点就在上一个任务中巴特和阿隆所在商店的对面，你可以等到5点之后来同时进行这两个任务。莉亚由于亲眼看到了自己的女儿被僵尸咬死而精神崩溃，你必须多跟她对话几次，等她的情绪安定下来之后才能让她加入。莉亚的脚受伤了，你必须背着她走。要注意你背着人的时候无法跳跃，所以你必须先让她自己爬出柜台，然后再背她。另外，在你背着人的时候也无法进行攻击，因此要多多利用巴特和阿隆的战斗能力，让他们两个成为你的"护卫队"。

4/33

注意。此时那个女郎注意到了这边的吵闹，皱了皱眉头走开了。

老头用手一指门外的人群：“你自己看看！如果这些不是僵尸的话，那到底是什么？”

我这才仔细地打量了一番门外，看到的情景让我倒吸一口凉气——那些“人”一个个都满身血污，有些肢体都已经残缺，甚至呈现出腐烂的痕迹，无论如何也不像是仍然具有生命的人类。老头说得没错，这是一座僵尸之城！

“这些东西从昨天晚上开始出现，现在已经满处都是了。”老头接着说道，“不过幸运的是，僵尸不但行动缓慢，而且十分愚蠢。看来他们找不到进入这里的方法，我们暂时应该是安全的。”

我连忙掏出相机，将这个骇人听闻的场面拍下来。老头拍拍我的肩膀：“好了，现在快帮忙一起干活吧！四处看看有没有什么东西可以搬过来堵住门口的，快，快去！”

我四下看了看，大厅里还有十来个幸存者，他们有些在低声哭泣，有些紧紧地抓着木棍等武器，显得十分紧张，周围的气氛显得格外压抑。我看到在大厅另外一侧堆放着一些长椅、垃圾桶等杂物，于是想去搬一些过来。刚刚靠近杂物堆，旁边传来了一阵响动。我循声望去，看到一道铁门后面有个身形佝偻的老头正在蹒跚地走动。我拿起相机，想把他拍下来，没想到老头怒气冲冲地向我大叫了起来：“喂！不要拍！你知不知道你做了些什么？你为什么要叫我到这里来？你到底有什么计划？”

这连珠炮似的一番话让我摸不着头脑。“冷静点，我根本不明白你在说什么！”

老头狠狠地瞪了我一眼，不再开口，转身走开了。我还没来得及弄清楚到底是怎么回事，一阵响动从大厅门口的方向传了过来。原来是那个神经兮兮的老太太看到自己的狗正在玻璃门外，于是她不顾一切地想要打开门。周围的人想要阻止她，但是她发了疯似的拼命挣脱，打开了大门。刹那之间，门外的僵尸便涌了进来，门口的几个人瞬间便被僵尸群吞没了。

“上帝啊，你们这些人到底在干什么！”一个声音从上方传来。我抬头看去，是一个中年黑人男子，站在二楼的走廊上向下面大喊，“快！快到这儿来！所有的人，快上楼梯！！”

大厅已经被成百上千的僵尸占据，而楼梯在大厅的另一端，靠近门口的地方，我必须穿越整个大厅到达楼梯的位置。眼下的形势已经容不得我再多加考虑，我一咬牙硬着头皮向僵尸群中冲了过去。好在僵尸的行动确实比较缓慢，我从他们的缝隙之间硬挤了过去，虽然有好几次险些被抓到，但还是到达了楼梯口。但是大厅里的其他人就没有我这么幸运了，他们一个个被僵尸缠住，虽然有几个人奋力抵抗，但是根本无法阻挡成群的僵尸。哀号在大厅中此起彼伏，但是很快又平息了下去，因为已经没有人能发出声音了……

我跑回了警卫室，这里除了刚才招呼我跑上楼的那个男子之外，还有一个女人和另外一个身穿商场工作人员制服的黑人老头。“其他人呢？”那个男子问道。

“呃……我不知道，希望他们能够逃出来……”我说道。但是我心里很清楚，这种希望几乎根本没有了。

那个男子摇了摇头，向工作人员模样的老头示意了一下。老头拿过一把焊枪，将警卫室的门焊死了。

“那些僵尸占据了大厅，我们最好不要再使用这道门了。”男子说。他打开旁边的通风管道的道口，还把头探进去看了看。

“你在做什么？”我问道。

“从这条通风管道可以回到商场。那些僵尸的智商显然不懂得利用这条管道，他们不会从这里进来。”

“你说什么？你要回到商场里面去？为什么？”

男子不理会我的问话，爬进了管道。我无可奈何地看着他消失在管道之中。

“你的相机不错。”这时旁边那个女人忽然对我说道，“你是摄影师？”

“可以这么说。”我向她伸出手，“弗兰克·韦斯特，摄像记者。”

那个女人也伸出了手，但是并没有跟我握手的意思，却问道：“能让我看看你拍的照片吗？”

我把相机递给她，她一张张翻看了起来。这时我上下打量了她一番，她可真算得上是一个大美人，无论是面容还是身材都是一流的。但不知道为什么，她的气质却似乎让人难以接近。“你们是什么人？到这儿来干什么的？”我问道。

女人没有回答我的问题，相机里的一张照片似乎引起了她的注意。我凑过去看了看，原来是那个铁门后面的怪老头。

“这张照片是在商场前厅拍到的。”我告诉她，“这个人有什么不对吗？”

“不，没有。”女人简短地答道，“谢谢你给我看的照片。”接着她便转身要离开这个房间。

“喂！我们还没有谈完呢！你们到底是什么人？”

那个女人回过身来，“我叫杰茜，刚才你看到的那个男人是布莱德。我能告诉你的就这些。”说完她便离开了。

活见鬼，难道这里所有的人都必须要对我隐瞒一些什么事情吗？

9月19日，上午12点16分。

看起来警卫室是唯一安全的地方，至少目前来说是这样。不过我可不会老老实实地呆在这里，让大新闻白白溜走！我决定跟随那个叫做布莱德的男人出去看看，能不能找到什么有意思的东西。奥提斯，也就是那个工作人员模样的老头，见我打量着通风道口便明白了我想要干什么：“喂，小伙子，你是打算要出去吧？如果我是你的话，肯定不会这么干……不过我明白像你这种年轻人是听不进去我的忠告的。好吧，要是你坚持要出去，至少带上这些。”

他递给我一个对讲机，以及一张商场的地图。我想这些东西肯定能帮上我的忙，于是向他道谢后便收下了。

从通风道爬出去，我来到了楼顶。还好，这里并没有僵尸的踪迹。不过在电梯旁边我倒是发现了一个拿着高尔夫球棒的老头，他名字叫作杰夫，正在找失散了的妻子娜塔莉。我决定帮帮他的忙。这并没有费我太多的工夫，因为娜塔莉就躲在楼顶另一侧的角落。当他们两个人见面的时候激动地拥抱在一起，我连忙把这个感人的画面拍了下来。接着我带他们两个回到了警卫室，把他们安置了下来。

救出杰夫夫妇

这可以说是游戏中的第一个营救任务。当然，别指望今后的营救任务还会跟这个一样简单！当杰夫和娜塔莉见面的时候，准备好你的相机并且调整好焦距，抓拍一张他们两个人拥抱的照片，能够得到10000PP。再加上他们两个人加入时以及营救任务完成之后所获得的PP，足够你升到第3级了。

9月19日，中午12点44分。

Case 1-1：A Chance Encounter

再回到楼顶，刚从电梯下去就接到了奥提斯的呼叫。他告诉我，现在我所处的位置是在仓库（Warehouse），从另一边的通道可以进入商场的“天堂区”（Paradise Plaza），那里有很多商店，也许我会找到一些有用的东西。

没走几步，从我背后传来脚步声。一定是僵尸！我顺手拿起旁边的灭火器，躲在墙角后面，等脚步声靠近的时候便猛地扑了过去……

“啊！”随着一声尖叫，杰茜倒在了我的面前。她举着一把手枪，幸好没有冲我扣动扳机。看来我把她吓得不轻。

“原来是你。”我连忙把她扶起来，“别蹑手蹑脚地走在我身后，行吗？”

“我从监视器上看到布莱德遭到了袭击，我必须去支援他。”杰茜急急忙忙地说，可是她刚站起来就发现脚受伤了，大概是刚才跌倒的时候扭到的。

“好吧，”我说，“把你的枪给我。”

“你？”杰茜怀疑地看着我。

“是我把你弄伤的，所以让我来帮忙吧。”我可不忍心看着这么一个美女拖着受伤的脚去冒险。

“不行，我不能让平民去冒险，这是违反规章的。”

“呃，我想那些人制定规章的时候，并没有把僵尸占领了商场这种状况考虑在内吧。”

杰茜犹豫了一下：“你会用枪吗？”

“还行吧，我做过战地记者。”

杰茜认真地看了看我，终于把枪递到了我手里。

“听着，”我说，“等我帮完了你的忙，我们两个得好好谈谈。”

9月19日，中午12点52分。

Case 1-2：Backup for Brad

我来到了商场的天堂区，就像奥提斯所说的一样，

「Psychos In A Jeep」

SPECIAL EVENT

地点：Leisure Park
人物：索菲
时间：9月19日，下午6点

在下午6点之后来到休闲广场，你会遇到这个事件。三个驾驶吉普车的暴徒杀死了索菲的同伴，并且继续攻击索菲。如果惹到这三个人的话，他们不但会开车撞你，而且会用车上安装的重机枪攻击！尤其是在这个时间段之内你通常正在护送莉亚等人，如果遭到攻击的话，会给护送任务带来大的麻烦。如果你还没有拿到狙击步枪或者霰弹枪等武器的话，最好还是躲远一点。当然，我们也不能丢下索菲不管。建议的方法是带着你正护送的人沿着右边的墙壁走，尽快走到天堂区的门口，然后用指定行动位置的功能(RT键+Y键)，让他们停留在原地。只要你给布特、比尔等人装备好了武器，他们可以暂时自卫。接下来你独自一人迅速跑到索菲身边，跟她对话之后把她带回天堂区的门口，然后马上进门。

如果你有狙击步枪等武器，也可以尝试着干掉这三个暴徒。每杀死一个都能得到5000PP，全部杀死之后你还能从他们车上取下重机枪使用。不过，以后每次来到休闲广场，这三个人还是会重复出现……

5/33

「Cletus In The Gun Shop」

SPECIAL EVENT

地点：North Plaza
人物：克雷托斯
时间：9月19日，下午3点

如果你在9月19日下午3点之后进入北区的武器店Huntin' Shack，就会遇到这个事件。不过由于19日下午你可能会忙于其它的任务而无暇来这里，所以最好利用Case 1-4和Case 2-1之间大约10个小时的空余时间来解决这个事件以及其它的一些支线任务。



来这里之前先准备好一把冲锋枪。当你进入武器店之后，发疯的老板克雷托斯会向你开火。他的霰弹枪威力强大，而店内又没有藏身之处，跟他硬拼只能死路一条。因此要赶快出门，先清理掉周围的僵尸，然后利用门的掩护向他射击。当克雷托斯喝酒的时候可以抓拍一张照片，能得到不少PP奖励。干掉他之后，就可以到武器店里拿到威力强大的霰弹枪和狙击步枪了。霰弹枪共有三把，只要道具栏有空余的话尽量全部带走，这可是游戏中最强的武器之一！而狙击步枪则实用性不高。

另外要提醒大家的是，如果在9月19日下午3点之前（也就是游戏开始后3小时之内）来这里的话，克雷托斯是不会出现的，你可以直接拿到霰弹枪。

6/33

「Out Of Control」

SCOOP MISSION

地点：Wanderland Plaza
人物：亚当、格雷格
时间：9月19日，晚上9点

奥提斯告诉你乐园区（Wanderland Plaza）的过山车好像失控了。到那里调查一下过山车的控制台，小丑亚当就会出现。他使用两把电锯作为武器，枪械等远程武器对他基本无效，而近战武器如果被他的电锯挡到的话也会马上折断！因此，必须耐心地与他周旋。他会使用喷火、飞刀、旋转等攻击方式，只要与他保持合适的距离，等他的招式落空之后迅速再利用他的硬直时间予以反击就行了。在武器的选择方面，虽然日本刀的攻击力较强，但是使用铁管、棒球棍等武器可以将他击倒在地，因此也是不错的选择。攻击的时候不要贪心，每次能够打他一下就行了。如果试图对他进行连续攻击的话，往往会被他格挡而折断武器，那就得不偿失了。

取胜之后可以从他的身体旁边捡到一把小电锯，这是游戏中最强的近战武器之一，攻击力、范围和速度都是一流水平，使用来对付各个Boss的最佳选择，不要浪费在普通僵尸身上了。再调查一次控制台，就能从过山车上救下格雷格，并且再捡到一把小电锯。与格雷格对话之后他会带你到厕所中找到一条通往天堂区的秘道，以后就可以利用这条秘道在天堂区和乐园区之间往来了。途中如果跟格雷格拉开距离的话他会回头呼唤你，此时可以抓拍照片得到PP奖励。通过秘道来到天堂区之后再和格雷格对话他就会正式加入，并且可以使用武器。

7/33

这里有各种各样的店铺，只不过挤满店铺的不是顾客，而是成群的僵尸。每次我靠近这些家伙的时候头皮都会一阵发麻，我只能尽量让自己慢慢习惯下来。

商场中的道具

在商场里面可以找到很多有用的东西，现在就可以四处看看。不用担心，你应该有足够的时间去完成任务。首先，从仓库出来之后，右边的第一家店铺Cam's Camera就是照相器材店。当你的相机没电的时候，就可以到这里更换电池。沿着右边走，经过几家店铺之后可以找到一个台阶通往二楼，从台阶上跳向右边蓝色的屋檐，就可以爬上去。沿着屋檐走一段，可以发现一把冲锋枪，这可是游戏中最好用的武器之一。在二楼可以找到一家餐馆，名字叫作Colombian Roastmasters，这里的柜台上可以找到一些馅饼，而旁边的柜子里可以无限量的取得果汁。从放着果汁的柜子右侧的栏杆跳出去，落到外面的阳篷上，可以找到一把日本刀，这也是游戏中攻击力最强的近战武器之一。

从天堂区出来，穿过广场（Leisure Park），我来到了餐馆区（Food Court）。刚进门，一排冲锋枪子弹就向我扫了过来，还好没有打中，我连忙躲到了一个柜台下面。我看到布莱德也正借助柜台的掩护，朝二楼还击。我试着探头看了看攻击者的方向，发现居然就是我刚刚从直升飞机下来的时候在屋顶上见到的那个男人！这让我大吃一惊。趁着扫射的间隙，我迅速跑到了布莱德的身边。

“你的……呃，女朋友，她让我过来帮你。”

“谁？”布莱德似乎有点莫名其妙，一会儿才明白过来我说的是谁，“哦，你说杰茜？她让你来的？”看来他们两个并不是恋人。

这时候，又一阵子弹向我们扫过来。“我们以后再谈这个，”布莱德说道，“你会使用手枪吗？”

“没对人用过。”

“好吧，我从这里掩护你，你得从那边走，借着阴影的掩护靠近他，明白？”

“靠近了以后我该怎么做？”

“最好的方法当然是冲那家伙开火。如果你做不到的话，至少吸引住他的注意力。准备好了吗？”

“我想我还是更擅长使用摄像机……不过好吧，我们上！”

我按照布莱德指示的方向冲了过去，并且躲在一个木箱后面向楼上的人开枪，那人向我猛烈地扫射，甚至还扔下了手雷，几乎要了我的小命。不过此时布莱德也从另外一个方向对他发起了攻击。在两面夹击之下，他终于抵挡不住，从一根绳索爬上屋顶逃走了。

打倒卡利托

战斗开始的时候布莱德会给你一支手枪，战斗的时候注意找好掩体，躲在木箱、柜子等物体后面开枪。由于是在餐馆区战斗，附近可以找到很多吃的，而且如果子弹打光了的话布莱德还会提供，所以取胜决非难事。如果你按照前面的提示找到了冲锋枪的话就更加容易了。如果你有日本刀等攻击力较高的近战武器，也可以试着从写有“No Smoking”的告示牌附近的木箱爬上去，到二楼与卡利托近身搏斗，只要五刀就能解决掉他。不过想要靠近他并不容易，最好等布莱德把他的注意力吸引过去之后再从背后迅速靠近。

“这到底是怎么回事？这人是谁？”我被这一连串的事件弄得有些恼火，没好气地冲布莱德嚷道。

“我不知道……”布莱德回答道，不过我才不相信这个借口。也许是要平息一下我的怒气，他向我伸出了手，“谢谢你的帮助，我叫布莱德。”

“我叫弗兰克·韦斯特，摄影记者。我想现在我需要的是一个解释，而不是道谢，布莱德先生。”

“对不起，我没什么可以告诉你的。我不知道杰茜跟你说过些什么，但是就目前的状况来讲我想我们必须合作。你只管挖你的新闻，不要多管闲事，怎么样？”

看来我必须得想个办法让这家伙开口了。“呃……你们在找一个人，对吗？”我拿出相机，调出那个怪老头的照片，在布莱德面前晃了晃。

不出所料，布莱德马上对这张照片产生了注意。“这是谁？你在哪儿拍到的？”

这次轮到我对他的问题不予理会了：“你透露点我想知道的事情，我才帮你。”

“见鬼！”布莱德对我的态度显然很恼火，“你们这些该死的记者，除了四处探听隐私和秘密之外就没有更好的事情可做了吗？”

“说得没错，这就是我的工作。”我得意洋洋地说。

布莱德似乎有些气急败坏，但是却又无计可施，他原地转了好几圈，终于屈服了：“好吧，你赢了，弗兰克。让我们更加合作一些。我和杰茜是DHS的探员，没错，我们是在找照片里的那个人。”

“DHS？你是说国家安全局？难道这人是恐怖分子？”

布莱德又不再开口了，不过毕竟他已经回答了我一个问题，我想也逼得他太急。“这张照片是我在前厅拍到的。”我告诉他。

“前厅？你肯定？”布莱德问道。得到肯定的答复之后，他便转身向前厅的方向走了过去。

“喂！那我是不是可以报道这条新闻了？”我叫道。

布莱德不置可否地耸了耸肩膀，转身走了。

9月19日，下午3点22分。

Case 1-3 An Odd Old Man

我跟随布莱德穿过休闲区（Al Fresca），

「Japanese Tourist」

SCOOP MISSION

地点： Wanderland Plaza
人物： 优、真司
时间： 9月19日，晚上10点

这两个日本游客就在乐园区二楼的书店里，在上一个任务的过山车附近。由于语言不通，所以无法直接与他们对话。但是旁边的地上就有一本日语书，捡起来之后就能和他们交谈了。两人会讨论很久到底要不要跟你走，等他们决定之后准备好相机，抓拍一张他们向你致谢的照片，能得到很高的PP。在他们附近还散落着一些食物可以用来补充。接下来就很简单了，他们两个的战斗力都不错，给他们各自准备一把武器，一定能帮到你不少忙。他们加入之后日语书就没用了，可以扔掉以节约道具栏的空间

8/33

「Shadow Of The North Plaza」

SCOOP MISSION

地点： North Plaza
人物： 大卫
时间： 9月19日，晚上11点

在乐园区完成以上两个任务之后，继续往北就能进入北区。北区的僵尸数量极多，再加上是晚上，僵尸能力变强，因此要只靠自己的力量一路杀过去的话，免不了会弹尽粮绝。好在前两个任务中救出来的格雷格、优和真司都属于战斗较强的类型。如果你之前已经到武器店取来了霰弹枪的话，可以每人给他们发一支，几乎称得上是一支小型的军队了。你可以站在他们后面看他们如同秋风扫落叶一般地消灭大批僵尸。

大卫在北区的一个房间里，他的腿受伤了无法行动，你必须搀扶着他。他的周围也有不少食物，可以给大家都补充一下体力。接下来你可以选择从北区的出口回到休闲广场，再到天堂区，或者杀回乐园区然后通过秘道到天堂区，有格雷格等人的保护，应该是易如反掌的事情。

9/33

「Lovers」

SCOOP MISSION

地点： Wanderland Plaza
人物： 罗斯、冬娅
时间： 9月20日，上午7点

从9月20日上午开始，进入了游戏中时间最为紧张的一段。首先Case 2-2和Case 2-3分别需要进行一场难度较大的Boss战，而且时间都非常紧迫；接着又会有一系列难度颇高的支线任务以及特殊事件出现，想要把他们全部完成的话必须有一个合理的计划，而且分秒必争。这个任务在上午7点触发，此时你多半正在进行Case 2-3的途中。结束Case 2-3之后，赶快前往乐园区二楼名叫Run Like The Wind的体育用品商店，在一些货柜后面可以找到这一对恋人。罗斯受了重伤无法行动，冬娅不愿意离开他，你必须跟他们对话数次才能劝说他们跟你走。途中罗斯还会跟你要一把手枪，如果你给他的话他就会马上自杀。想要救他就不能给他枪，而要继续和冬娅对话，直到他们愿意跟你走为止。你必须搀扶着罗斯，而冬娅虽然不能使用枪械，但是可以给她一把日本刀之类的武器，她的战斗力还算过得去，自卫基本上没有太大问题。你可以通过厕所里的通道直接把他们两人送回天堂区。

10/33

「The Hatchet Man」

SCOOP MISSION

地点： North Plaza
人物： 克里夫、乔什、巴巴拉、里奇
时间： 9月20日，上午8点

这个任务难度不小，其中要进行一场Boss战，而且与上一个任务并不在一个区域，因此很难同时完成。由于Case 2-3要求你必须在上午10点赶回警卫室，而Case 3-1也要求你在上午11点留在警卫室，所以最好等到Case 3-1触发之后再来做这个任务。

克里夫使用一把砍刀攻击，他的攻击范围不大，但是有时候会使用冲刺攻击，需要多加注意。对付他的方式和小丑亚当类似，也是拉开合适的距离，等他出招之后出现硬直时马上进行反击。对付他最好的武器是日本刀或者铁管，如果有从亚当那儿拿到的小电锯当然就再好不过了。他损失一定体力之后会逃到房间的角落，跳进地洞中，如果能抓拍到他跳入地洞瞬间的照片就能得到PP奖励。接下来他会跳到某一个货架的顶端，并向下投掷炸弹。赶快跑到他所在货架的下方，他就会跳下地面，然后再按开始的方式对付他就行了。

打倒克里夫之后能够拿到钥匙，也别忘了带走他掉下的砍刀。用钥匙打开他的仓库外右侧的小房间，可以救出乔什等三人。这三个人都可以使用武器，让他们带上霰弹枪吧。

11/33



回到了前厅，我们很快找到了那个怪老头，他还是把自己关在铁门后面。

"先生，如果你能够出来跟我们一起的话，我相信我们可以解决这里的问题。"布莱德走上前去对他说。

"不！我哪儿也不去！除非你能保证有一条安全的通道！"怪老头并不领情。

"请打开门，我会保护你的安全。"

"不！我不会打开门的。我会一直呆在这里，不用你管我！"怪老头猛地关上玻璃门。

"博士？巴尼比博士？"布莱德试图叫他回来，但是他毫不理会地转身走开了。

"到底怎么回事？你不能逮捕他么？"我问布莱德。

布莱德显得很着急："他拒绝了我的保护，说除非我能确保他出来之后能够安全……好吧，杰茜可以通过热线联系到总部，我们现在必须马上呼叫援助。"

被困住的人

完成Case 1-3之后不要着急回警卫室，先到前厅的二楼名叫In The Closet的商店中，在一个角落里可以找到被一堆箱子堵在里面的比尔。有意思的是他从两天之前就被困在这里，根本不知道外面发生了什么。把箱子推开让他出来之后他才发现僵尸的事情，然后再跟他对话就可以让他加入。比尔可以使用武器，战斗能力较强，带上他对接下来的几个护送任务也会有帮助。由于在游戏的前期，通往前厅的铁门会被关闭，因此这是唯一一个找到比尔的机会，不要错过了。

9月19日，下午6点45分。

Case 1-4：A Temporary Agreement

从前厅回去的路上，我见到了几个幸存者。虽然我很清楚在这样的形势下多一个人也许就是多一份负担，但还是带上他们一起回到了警卫室，毕竟，每一条生命都是可贵的。在路上我还发现了一个可怕的情况，当7点的钟声敲响，夜幕降临的时候，僵尸似乎受到了某种力量的影响，变得强大起来。我们不得不更加小心地行动。

当我来到仓库的时候，吃惊地发现这里居然也进来了不少僵尸。猝不及防之下我被僵尸团团围住。这时候，一只黄蜂模样的飞虫忽然出现在我的眼前。我一把将它拍落并且踩死了它，没想到周围的僵尸居然也应声倒地，纷纷死去。这又是怎么回事？这只黄蜂和僵尸有什么关系吗？

女王蜂的秘密

从这之后，仓库和电梯中也会出现僵尸，要小心。在有大批僵尸聚集的地方，如果杀死僵尸的话就可能掉落女王蜂(Queen)，抓住女王蜂就能带在身上作为武器使用，效果是杀死周围一定范围内的僵尸。

回到警卫室时布莱德已经在那里和杰茜谈话了。

"巴尼比博士是这么说的？"杰茜问布莱德。

"那个老家伙精明得很，"布莱德答道，"他想要我们先呼叫后援才肯出来。看来我们现在必须联系总部了。"

杰茜点了点头，开始操作电脑试图联系总部，但是没过几分钟就停了下来。从她脸上的表情我可以看出事情似乎不妙。

"信号被干扰了，"杰茜说道，"我联系不上总部。"

"这么说我们只能靠自己找到一条安全的出路，才能让巴尼比博士出来了。希望总部那边也正在关注这边的情况。"布莱德说。

"三天之后的中午会有一架直升飞机来，"我告诉他们，"那是来接我的。"

"哦？可靠吗？"布莱德问道。

我点了点头，"当然，那是我给自己留的后路。"

"那好，我们能带上巴尼比博士一起走吗？"

"当然，只要你告诉我这里到底发生了什么事情。"

"没问题，"布莱德回答道，"我会告诉你所有你想知道的——但不是现在，眼下我们有更要紧的工作。既然我们要在这里待三天，那我们必须得到一些补给。水、毛毯，等等等等。"

布莱德向门外走去，忽然又回过头来对杰茜说："我们明天早上去把巴尼比博士接出来，我要你盯紧显示器，注意他的情况。"

9月19日，晚上9点08分。

夜晚并不宁静，僵尸的号叫一直在耳边响起，警卫室中的每一个人都无法入睡，各自思索着今后的打算。奥提斯又从监视器中发现了几个幸存者，虽然我知道在夜晚进入商场无异于拿自己的生命开玩笑，但是良知终究战胜了恐惧，我还是——把他们救了回来。

9月20日，早上6点整。

Case 2-1：Image In The Monitor

"看！情况似乎不妙！"正在观察监视器的杰茜忽然喊了起来。

我赶快凑过去看了一眼，看到之前袭击我和布莱德的那个男人正在把巴尼比博士从他藏身的地方拖出来。

"前几天有人打电话叫博士来了这里，"杰茜告诉我。

"你们窃听到了电话？"我问道，"是谁打的电话？是不是那个男人？他们一定和僵尸的出现有关系，对不对？"

布莱德也走了过来，"我们到这里来就是要找这两个人，"他说，"如果让那个男人把巴尼比博士抓走，你就甭想挖到你要的新闻！"说完他便急匆匆地向前厅赶去了。

9月20日，早上6点28分。

Case 2-2：Rescue The Professor

当我来到前厅的时候并没有看到布莱德，周围似乎都很宁静。忽然，有人在背后撞了我一下，我被撞倒在地，几乎就在同时，随着一声枪响，一发子弹击中了我刚才站立的地方。

"别在那儿梦游了！"刚刚救了我一命的布莱德说，"有人在楼上用狙击步枪向我们开火。"

我试着探出头去看了看，不出所料，又是那个我曾经在屋顶上见过的男人，这可不是他第一次向我打冷枪了，这笔帐我是肯定要跟他算的。我还看到不远处巴尼比博士被一根绳子吊在屋顶上，很多僵尸聚集在他的下方蠢蠢欲动。

"我们得赶快救博士，不然他迟早被僵尸吃掉。"布莱德说，"我现在上去对付那个家伙，你自己注意你的小命，明白吗？"

说完，他便向楼上冲去。

第二次与卡利托作战

首先跟着布莱德跑上二楼，然后跟他走不同的方向接近卡利托。这次与卡利托的战斗比第一次稍难一些。他的狙击步枪威力很大，而且打得很准。最好利用柱子的掩护，调整好角度向他开枪，这样他就很难打到你。如果准备好了一把冲锋枪的话，战斗会容易很多。如果你想用近身搏斗的方式干掉他的话难度较高，因为一旦接近他就会掉头跑掉，还会扔手雷阻挡你的追击。有时候他还会用枪猛砸你。

卡利托是个不错的狙击手，仅仅靠布莱德一个人很难跟他对抗。于是我也冲上了二楼，试着与布莱德一起从两个方向夹击他。两个人齐心合力，卡利托很快抵挡不住了。他抛下狙击枪夺路而逃，布莱德追了上去。但是卡利托又掏出一把手枪，回头向布莱德开了两枪，布莱德应声倒地。我见情势危机，连忙冲上去向卡利托连开几枪，打伤了他的手臂，卡利托跳下二楼，很快消失了。

我扶起布莱德，查看他的伤势，他被打中了大腿，血从伤口中不断涌出来。

"我没事，"布莱德强忍着疼痛说，"快去救博士。"

我把博士放了下来，"他昏了过去，"我对布莱德

「The Coward」

SCOOP MISSION

地点：Al Fresca Plaza
人物：戈登
时间：9月20日，上午9点

这个任务的触发时间一般会在你完成Case 2-3，并且救出罗斯、冬娅二人之后。你可以马上去完成这个任务，把戈登和罗斯等人一起带回去；或者你也可以等到中午11点触发Case 3-1之后，再来这里营救戈登。但不管你选何时来做这个任务，时间都会非常紧张，一定要争分夺秒。

戈登躲在休闲区的Mchandy's Hardware工具店的柜台后面，他是个胆小鬼，不肯跟你走。你必须跟他对话数次，并且用东西砸他几下（可以用旁边的纸箱），才能让他站起来，并且壮起胆子跟你走。等他加入之后你可以给他一把武器，虽然他的战斗力不是很高，不过好歹可以用来自卫。如果你同时也在护送罗斯、冬娅这两个人的话，最好带他们穿过餐馆区、回到乐园区，然后从秘道回到天堂区。如果从餐馆区的出口到休闲广场的话，可能会遭到驾驶吉普车的暴徒的袭击。

12/33

「Twins In Danger」

SPECIAL EVENT

地点：Paradise Plaza
人物：希瑟、帕梅拉
时间：9月20日，上午11点

上午11点之后在天堂区会碰到希瑟和帕梅拉两姐妹，帕梅拉被一大堆僵尸围在中间，如果你身上带有女王蜂的话不要犹豫，赶快用吧。如果没有女王蜂的话，也可以从楼上带过来一个煤气罐，放在僵尸群边引爆。如果只是用普通武器杀的话，是很难来得及救出帕梅拉的。而希瑟则躲在旁边的商店里。等着两人加入之后可以先让她们两个人在店里站着，不要跟随，因为你还有其它任务需要去做。



13/33

「Restaurant Man」

SCOOP MISSION

地点：Paradise Plaza
人物：罗纳德
时间：9月20日，上午11点

这个任务也发生在天堂区，可以和上面一个特殊事件一起解决。首先用指定行动地点的方式让两姐妹停留在店里不要跟过来，而你自己需要带上一些食物（任何食物都可以，如果身上没有的话可以去二楼的Columbian Roastmasters找一点）去天堂区另一端的Jill's Sandwiches快餐馆，找到罗纳德。这个家伙除了吃东西之外什么都不关心，你必须把食物给他，他才会加入。给他食物之后别忘了拍下他大笑的照片，能得到10000PP。他可以使用武器，不过战斗力不强。赶快带他和希瑟、帕梅拉两姐妹回到警卫室吧。

14/33

「True Eye Cultists」

SCOOP MISSION

地点：Paradise Plaza
人物：珍妮弗
时间：9月20日，下午1点

在这个事件中，你会看到一个类似邪教的组织把珍妮弗装进木箱，想要作为贡品杀死。要救出珍妮弗，必须打倒周围的邪教成员。这些家伙比僵尸要难对付不少，不但体力高，而且还会使用匕首、炸弹等方式袭击。最好有火力比较强大的武器来对付他们，特别要注意他们扑过来自爆。完成这个事件之后，邪教成员会开始在商场的各处出现，给你今后的任务带来不少麻烦。有时候他们会用烟雾来袭击你，如果你被喷到的话就会晕倒，然后被带到一个密室中，而且会丢失所有的武器、道具甚至衣物！你需要杀死密室中所有的邪教成员才能得到开门的钥匙，这也会让你损失不少的时间。因此对他们一定要多加注意。



15/33

说，“但是看上去没有生命危险。”

布莱德试着走了几步，但是伤口的疼痛让他险些跌倒。“该死！我想我没法把他弄回去，你能把他带回警卫室吗？”

“好吧。”我点点头。

9月20日，上午8点11分。

“我给博士注射了镇静剂，”杰茜告诉我，“他暂时不会醒过来。”

杰茜坐到床边，担忧地看着昏迷过去的布莱德，“我给他止住了血，但是伤口发炎了，他正在发烧。我想他需要一些药。”

“消炎药……是吗？”我问道。看来又得跑一趟了。

杰茜的性感照片

如果你还没拍到Photo Challenge这个任务所需要的性感照片的话，现在就是最好的机会了。此前杰茜一直坐在监视器前，无法拍摄到她的正面，而现在终于可以尽情拍照了。找好角度，拍到一张1000PP左右的照片应该不是难事。

9月20日，上午8点35分。

Case 2-3：Medicine Run

我想起了北区有一个大超市，也许在那儿能够找到药。我决定去碰碰运气。

来到超市，我惊异地发现这里居然空空荡荡，连一个僵尸都看不到。令我高兴的是这里有一个小医务室，里面肯定能找到我要的东西。

这时候，我忽然听到背后传来了奇怪的声音。我转过身，一个面容扭曲、穿着超市工作服的人猛然出现在我的面前。他推着一个购物车，车上插满了剪刀、叉子等利器，看上去不啻于一件十分危险的武器。更让我震惊的是车里面居然躺着一个晕倒的女孩！

“这是我的店铺！”那个人向我咆哮道，“你是来破坏我的店铺的，对不对？你休想！”

我连忙解释道：“不，有人受伤了，我是来找药的。”

“受伤？”那个人看起来并没有相信我的意思，他一把揪起那个女孩的头发，“这个臭娘们刚才也是这么说的，可你们其实都是想要破坏我的店铺！我得让你们这些破坏者知道知道我的厉害！”

很显然，这个人已经完全失去了理智。我不得不将他打倒。他那可怕的购物车好几次险些刮到我的身上，也许只差两厘米我就一命呜呼了。

疯狂的超市老板

商店老板史蒂文的攻击方式主要有两种：推着购物车撞你，或者用霰弹枪射击，这两种攻击方式威力都极大。好在超市中有很多货柜，可以方便地藏身，食物也取之不尽，可以随时补充体力。对付史蒂文最好用近身搏斗的方式，躲在货架后面，等他把车推过来之后，趁他还没有转过身的时机，从背后猛击他。如果用日本刀的话大约两三个回合就能把他打倒。要注意他的行动非常灵活，所以要有点耐心，利用地形多多周旋。靠近他背后的时候他有可能做出蹬腿然后推着车往前猛跑的动作，此时抓拍可以获得PP奖励，但是难度很大。而且这个任务时间很紧，所以还是不要强求拍照了。

我从地上搀起那个女孩，她慢慢醒了过来。我这才发现，她原来就是我最初在前厅看到的那个拉丁美女。

“你没事吧？能站起来吗？”我问道。

但是她一把推开了我，并且用充满敌意的眼神看着我，并没有把我当成救命恩人的意思。

“喂……我昨天在前厅见过你，”我解释道，“你也是到这儿来找药的？也许我可以帮你……”

“我不需要你的帮助！”她忽然尖叫了起来，声音中充满了愤怒，“你们这些人根本就不明白自己在做什么！是你们带来了这场恶梦！”

“我……”我满腹疑惑地看着她，不知道该说什么好。

“是你们毁掉了圣卡贝莎！是你们引起的这场灾难！”说完她便跑掉了。

9月20日，上午11点整。

Case 3-1

“你带来的药很有效，他的情况已经稳定下来了，应该很快会好起来。”杰茜摸了摸布莱德的额头，舒了一口气。她抬起头来看了我一眼，忽然诧异地问道：“你没事吧？你身上有血。”

我低头看到自己的袖子上果然沾了一大块血迹：“哦……一定是刚才那个女孩的。”

“女孩？她受伤了吗？”

“我想要帮助她，但是她拒绝了。”

“呵呵，看到长得像你这样的人，女孩子不跑掉才怪。”也许是想要活跃气氛，杰茜打趣道。但我现在实在没心情开玩笑。

“嗯……她提到了一些有关圣卡贝莎的事情，你知道那是什么吗？”

“我想……”杰茜还没说完，忽然从隔壁房间传来一阵声响。杰茜跑过去打开门，发现巴尼比博士蹲在门口。原来他已经醒过来了。刚才他是在偷听我们的对话吗？

“巴尼比博士，你醒了。”杰茜说道。

“圣卡贝莎……我就知道。”巴尼比喃喃自语道，“我想圣卡贝莎的事情已经都结束了……现在你们是要来主持正义吗？”他似乎又有点歇斯底里了。

“冷静点，博士。”杰茜说道，“我们只是按照命令来保护你。”

“保护我？我看还不如说是囚禁我！”巴尼比大叫道。

杰茜在他面前蹲了下来：“博士，我们必须知道真相，这样我们才能更好地保护你。请你告诉我们这一切到底是怎么回事，你应该知道圣卡贝莎应该是什么？”

巴尼比的嘴唇颤动了两下，似乎要说什么。我赶紧掏出相机想要给他拍照，没想到我弄出来的声响惊动了他们，巴尼比瞪了我一眼，又把嘴闭上了。杰茜也猛然意识到我还在这里，不由分说地将我推了出去，关上了房门。

“好吧，我会自己去找另外的线索的，”我没好气地嚷道，“多谢！”

我的目光落到了监视器上：“也许我能从这里找到刚才那个女孩的踪迹……”

肯特的挑战

触发Case 3-1之后到Case 4-1发生之前有4个小时的空隙，但是你可没有时间闲着。在这期间会发生众多特殊事件以及支线任务等待你去解决。不要忘了你跟肯特的约定，到了中午12点他就会在天堂区出现，并且要你向他出示照片。他肯定会向你要三种照片（暴力、戏剧性、性感）中得分最低的那一张。暴力和戏剧性两种应该都能拍摄到10000PP的照片，所以他必然会向你要性感照片啦。用刚才准备好的杰茜的照片就能搞定了。还有如果你之前没有完成The Hatchet Man这个支线任务的话，也可以利用这段时间去完成。

9月20日，下午3点整。

Case 4-1：Another Source

我终于又在监视器上看到了那个女孩。不出我所料，她又回到了刚才去过的那个超市，看来还是想找到一些药品。她是要为谁治伤呢？

忙里偷闲

9月20日下午仍然还有很多支线任务和特殊事件需要解决，不过好在这些任务的时限都较为宽松，不会像上午那样让你手忙脚乱。触发Case 4-1之后可以暂时先不去超市找伊莎贝拉，先把几个支线任务完成再说。

9月20日，下午4点01分。

Case 4-2：Girl Hunting

当我赶到超市门口的时候，那个女孩正从里面出来，并且准备骑摩托车离开。一见到我，她满脸惊恐与愤怒的神色，一言不发地发动摩托车向我撞了过来。我手忙脚乱地躲开她的攻击，然后看准机会在她再一次撞向我的时候把她从摩托车上拉了下来。她摔倒在地，打了几个滚。

“喂！我想跟你谈谈！”我向她走过去，没想到她又猛地一脚踢向我。我抓住她的手，把她压在地上。

“你能不能先听我说？我没有要伤害你的意思！”我大叫道，“我只是想跟你谈谈，你能不能告诉我到底

「Above The Law」

SCOOP MISSION

地点：Wanderland Plaza
人物：乔、凯、莉莉、凯莉、珍妮特
时间：9月20日，下午1点

这个任务最好等到下午3点触发Case 4-1之后再去做，并且可以与下面的特殊事件一起完成。在乐园区的Lovely Fashion House里你可以找到疯狂的女警官乔以及被她抓住的四个无辜女孩，必须打倒乔才能将女孩解救出来。乔的攻击方式主要有脚踢、电击枪以及冲刺过来猛砸一拳等几种，攻击范围都不大。可以跟她保持合适的距离，等她跑过来之后马上闪开她的攻击，趁她出现硬直的时候马上反击。要注意她的电击枪能让你麻痹很长时间，一定要小心。如果你长时间没有攻击她，或者被她的电击枪击倒，她就有可能过去攻击人质，这样人质就很容易丧命，因此必须将她的注意力从人质身上吸引过来。与她战斗推荐使用的武器是日本刀或者铁棍。如果想用枪械的话，冲锋枪也是不错的选择。但是一定不要使用霰弹枪，因为这在空间有限的室内很容易会误伤到人质。解决掉乔之后得到钥匙，解开四个女孩。她们中只有凯可以使用刀或者手枪等轻型武器。指定好行动地点，让她们暂时留在商店中，先去救下面一个特殊事件中的两个幸存者。

16/33

「Survivors On Rabbit」

SPECIAL EVENT

地点：Wanderland Plaza
人物：莎莉、尼克
时间：9月20日，下午2点

这个特殊事件在下午2点就会发生，但是最好等到下午3点Case 4-1触发之后再去，时间还来得及。你可以看到莎莉和尼克两个人悬挂在乐园区的一个巨大的兔子形状的玩具上面，下面挤满了僵尸。最好能够先准备好一至二个女王蜂，瞬间杀死大批僵尸，否则的话打起来会很辛苦，而且也会消耗不少武器弹药。清理掉僵尸之后别忘了先给他们各自拍一张照片，能得到不少PP。接下来向他们投掷点什么东西，把他们砸下来，然后他们就会加入了。尼克可以使用武器，但是战斗力一般。



此外，最好先去完成在同一个区域内的上一个支线任务，然后再救这两人。如果先救莎莉和尼克再去与乔战斗的话，就很难保证他们两人的安全了。接下来要把一共六个幸存者送回警卫室，其中只有两个可以使用武器，所以稍有难度。如果已经打开了乐园区到天堂区之间的秘密通道的话，会对这个护送任务有不小的帮助。

17/33

「Mark Of The Sniper」

SCOOP MISSION

地点：Entrance Plaza
人物：罗格、杰克、托马斯、韦恩
时间：9月20日，下午4点

来到前厅之后，会遭到罗格、杰克和托马斯这疯狂的一家子的袭击。他们三个人都使用狙击步枪，而且枪法也都不错。好在他们的攻击力与卡利托相差甚远，就算挨几下也不会有大碍。

对付这三个人最好不要使用枪械，不然的话很容易在他们的轮番射击之下被打得没有脾气。建议使用日本刀等近战武器，靠近他们之后，他们便会转身逃跑。他们也不像卡利托那样会投掷手雷，因此可以放心地追上去。游戏流程到这里的时候你的速度应该已经得到了升级，跑动比他们稍快一些。追上之后猛砍就可以了。



把三个人全部打倒之后，你可以到电梯口的商店角落中找到受到狙击手攻击的韦恩。得知狙击手已经被干掉之后，他就会加入你。他能够使用武器，你可以给他一把霰弹枪。以下的两个支线任务也需要打倒三个狙击手之后才能完成。

18/33

发生了什么事情？”

“你是……记者吗？”她似乎冷静下来了一点，问道。

我给了她肯定的答复。“放开我。”她说。

我犹豫了一下，谁知道放开她之后她会不会再撒野或者跑掉？

“放开我，我不会逃跑。你弄疼我了！”

我放开了她。她坐在地上，揉了揉手腕，然后连珠炮似的问了起来：“你已经知道的事情有多少？你已经叫来援助了吗？”

“嘿，小姐，别着急问那么多，现在提问题的人应该是我！”我说，“圣卡贝莎到底是什么？它跟这里发生的事情到底有什么联系？”

女孩用哀伤的眼神看着我，“是你们这些人制造了僵尸，不是我们。”她说，“这就是卡利托想让你们明白的事情。”

“卡利托？那是谁？”

“如果你想知道真相的话，你应该去问卡利托。”女孩告诉我。

“你说的是不是那个用狙击枪朝我开火的家伙？”

女孩低下了头，似乎是默认了。“带我去找他。”我说。

“不行！”女孩断然拒绝了我的要求，“现在不行。他受了伤，不想见任何人。等他好些之后我会带他来见你。我想我可以说服他——不管怎么说，我是他的妹妹。”

我看着女孩的眼睛：“你凭什么让我相信你？”

女孩没有避开我的目光，“僵尸只是卡利托带给人们的信息。他的目的是让全世界知道真相。”

我想我必须相信她。“好吧，你可以走了。”我说，“你什么时候会回来？”

“今天午夜，在这里的照相机店旁边的屋子里等我。”女孩起身走开，走了几步又转过身来，“我叫做伊莎贝拉，我保证会回来见你的。”

打败伊莎贝拉

伊莎贝拉主要的攻击方式是驾驶摩托车撞你，如果距离较远的话她还可能会使用手枪射击。由于她的速度很快，用枪很难瞄准并且击中她，而近战武器也不适用。这里可以利用地形，爬上附近的脚手架。由于脚手架很狭窄，这样可以确保她从固定的方向开车撞过来，而不会从两侧攻击你。使用霰弹枪，当她接近的时候开枪，她就会把摩托车侧过来开走。这样重复就能击败她了。

9月20日，晚上11点55分。

Case 5–1：A Promise To Isabela

我早早地来到了我与伊莎贝拉约定的地方，准备好了相机，焦急地等待他们的出现。很快我就可以对那个男人做一个采访，并且得到真正的大新闻了。

12点的钟声响起时，门外传来了一阵响动。是伊莎贝拉吗？没等我过去开门，门忽然被撞开了。伊莎贝拉被一个僵尸抓住，倒在了地上！我连忙打倒了僵尸，将伊莎贝拉扶了起来。这时我才发现她满身都是血迹，脸也肿了起来。

“怎么回事？你被僵尸咬伤了吗？”我关切地问道。

“不，是卡利托。”伊莎贝拉用虚弱的声音说道，“我本来想说服他到这儿来，但是没有成功。他……他现在不相信任何人了。”

我检查了一下伊莎贝拉的肩膀上的伤口，“他开枪打你？”

“他不是故意的。”伊莎贝拉为卡利托辩解道，“他只是很失望……现在我也不知道他下一步将要做什么……”

伊莎贝拉昏了过去。这时，商场的广播忽然响了起来，那个男人的声音从广播里传出：“伊莎贝拉，你在哪儿？对不起，你知道我不是故意的。回来吧，我们还有很多事情要做，我需要你的帮助……伊莎贝拉，你知道我做的事情是对的！回来吧，伊莎贝拉……”

护送伊莎贝拉

你必须背着伊莎贝拉回到警卫室。从房间出来之后马上会碰到一个幸存者金德尔，你可以让他加入，一起送回警卫室。不用太担心金德尔的安全问题，他的战斗力较强，而且还自带一把霰弹枪，用来自卫绰绰有余，还能帮助你护送伊莎贝拉。

9月21日，凌晨0点25分。

Case 5–2：Transporting Isabela

回到警卫室的时候，布莱德已经醒了。见我背着一个伤员进来，他和杰茜都迎了上来。“这是谁？她受伤了？”

“是啊。”我把伊莎贝拉放到床上，“她是那家伙的妹妹。”

“那家伙？”杰茜问道，“是这件事情的主使者吗？”

“没错，这些僵尸就是她的混蛋哥哥搞的鬼。”

布莱德问道：“这是那人的妹妹？到底是怎么回事？刚才的广播又是怎么回事？”

“别一个劲的问我，”我回答道，“我跟你一样也不知道到底发生了什么，但我可以告诉你就是她的哥哥开枪打伤了她——跟开枪打伤你的是同一个人。”

布莱德的眉头皱了起来，“他到底想要什么？他真正的目的是什么？”他似乎在自言自语，又似乎在问我。

“我不知道！但是从她告诉我的情况看来，她哥哥的计划还没有结束，远远没有。”

“好吧，”布莱德说道，“现在由我们来接手这件事情，等她醒来之后我们会询问她。”

我摊开双手。这并不是我想要的局面，但是我也无可奈何。

9月21日，凌晨3点整。

Case 6–1：Santa Cabeza

伊莎贝拉终于醒过来了，虽然我觉得她还需要休息，但是布莱德马上开始了对她的询问。在目前这样刻不容缓的形势下，也只好如此。

“你叫什么名字？”布莱德问道。

“伊莎贝拉……伊莎贝拉·基斯。”

“那么，伊莎贝拉，现在的情况很紧急，所以我们不要将什么多余的话了。这是一个正式的讯问，请你告诉我你所知道的事情。圣卡贝莎是著名的毒品交易中心，它和这件事情有什么关系？”

“好的，我会告诉你，这一切都是你们的错。圣卡贝莎并不是毒品交易的中心，而是美国政府的研究基地。他们所进行的是寄生虫的研究……类似于一种黄蜂，人被它叮了之后就会变成僵尸。如果你不相信我的话，你可以去问问负责这项研究工作的人——圣卡贝莎动物研究中心的主管，巴尼比博士！”

还没等布莱德继续问下去，隔壁房间忽然传来了几声响动。紧接着，门被撞开了，杰茜和巴尼比摔了出来，而巴尼比把杰茜压倒在地上，似乎要撕咬她的样子！

“他开始变化了！”伊莎贝拉叫道。

我猛地一脚将巴尼比踢开，布莱德赶快把杰茜扶了起来。巴尼比博士痛苦地在地上翻滚，喉咙里发出霍霍的声音。他到底是怎么了？

“我……我要变成僵尸了？”巴尼比用嘶哑的声音说道。

我蹲在他身前，“告诉我事情的真相，博士。你们是不是在从事对僵尸的研究？”

“僵尸？”巴尼比的脸上忽然露出了一丝诡异的笑容，“是啊……我们本来是研究如何降低饲养牲畜的消耗……却意外地让牲畜变成了僵尸……”

“这么说现在是由政府来操纵僵尸的制造？所谓的毒品交易中心其实是个幌子？”我问道。

「The Woman Who Didn't Make It」

SCOOP MISSION

地点： Entrance Plaza
人物： 朱莉叶，瑞切尔
时间： 9月20日，下午4点

这个任务与上一个任务发生在同一区域，你必须先干掉三个狙击手然后才可以解救朱莉叶以及瑞切尔。你可以在前厅一楼的一家商店中找到朱莉叶，她向你哭诉她和自己的好朋友瑞切尔失散了，瑞切尔可能在二楼名叫Ladies Place的商店中。她不愿意跟你一起走，于是你决定先去Ladies Place找到瑞切尔。但是当你出门的时候，朱莉叶又改变了主意，要跟你一起去找瑞切尔。朱莉叶无法使用武器，你可以拉着她的手一起走。带朱莉叶到楼上找到瑞切尔之后，别忘了准备好相机拍摄下她们两个人拥抱的照片，能够为你挣到20000分。

19/33

「Antique Lover」

SCOOP MISSION

地点： Entrance Plaza
人物： 弗洛伊德
时间： 9月20日，下午4点

这个任务同样是在前厅，也需要打倒狙击手之后才能完成。弗洛伊德躲在二楼的一间艺术品商店中，就在瑞切尔所在位置的对面。想要让弗洛伊德加入，必须得花费一点工夫。他认为自己太老了，宁愿跟艺术品死在一起，也不愿意跟你回去。跟他连续对话很多次之后他终于决定跟你一起走。弗洛伊德不能使用武器，而且体力较弱。虽然有时候也能像正常人一样跑动，但是过一阵子就会停下来气喘吁吁。因此你最好还是背着他走。

如果加上前面两个任务中救出的幸存者之外，一共有四个幸存者需要你带回警卫室，其中只有韦恩一个人能够使用武器。好在从前厅到天堂区之间的路程很短，路上的僵尸也不多，所以应该不会太难。

20/33

「Renaldo's Appetite」

SCOOP MISSION

地点： Security Room
人物： 罗纳德
时间： 9月20日，下午7点

接到这个任务的时候你多半正在前厅进行以上的一系列支线任务。奥提斯会打电话告诉你说罗纳德（就是从天堂区餐馆救出来的那个只关心吃东西的胖子）说食物不够，在警卫室大吵大闹，并且要带其他人一起出去找食物。只要在时间限制之内带一点食物交给他，就能解决这个问题。罗纳德并不挑食，任何食物都能满足他。如果你身上没有携带食物的话，在前厅的很多地方应该都能找到薯片（例如找到朱莉叶的时候她身边的桌子上就放着一袋），记得给罗纳德带回去就可以了。

21/33

「A Strange Group」

SCOOP MISSION

地点： Paradise Plaza
人物： 西恩、雷、纳森、米歇尔、贝斯、雪莉
时间： 9月21日，凌晨0点

在Case 5–1结束之后就会接到这个任务，你可以把伊莎贝尔送回警卫室之后，在Case 5–2和Case 5–3之间的空隙时间来做这个任务。在电影院找到邪教的头领西恩之后就要与他进行战斗。西恩使用一把巨剑，招式变化很多。远程武器对他没有什么效果，而近战武器也一般不会对他造成硬直。而他的攻击力又十分强大，所以很难对付。最佳选择是使用从亚当那里得到的小电锯，只需要五、六下就能击倒他了。打倒他之后，还会有一大堆邪教成员涌到门口，赶快用大威力的武器把他们全都消灭吧，注意不要被他们的烟雾喷到了，否则就会被擒损失很多时间。消灭敌人之后把电影院里面的四个人质救下来，银幕左侧的小房间里面还有一个。这五个人质中雪莉不能使用武器，米歇尔只能使用近战武器或者手枪，其他人都可以使用霰弹枪等重武器。西恩除了会掉落一把威力不错的大剑之外，还会掉落一本书，效果是让你队中的成员不再害怕，攻击欲望提升，非常有用。带上这本书，把幸存者送回警卫室去。另外，在回到楼顶的时候，记得给通往警卫室的通风道口拍一张照片，今后会用到。完成这个任务之后，那些讨厌的邪教成员也不会再出现了。

22/33

"你知道什么！"巴尼比博士忽然用尽全力大喊了出来，"我们研究的目的……是增加畜牧的产量……你知不知道，每天美国人需要消耗多少……肉？我们的研究是必不可少的……我……我没有做错任何事情！"

说完这几句话，巴尼比博士一阵猛烈的抽搐，躺在地上不动了。

"有一天……在我的家乡，人们忽然变成了僵尸。"伊莎贝拉哀伤地说道，"那些该死的黄蜂从实验室中逃了出来，给我们带来了难以挽回的灾难。僵尸大量出现之后，政府派来了军队，他们杀死了所有的人……"

这时候我听到背后传来了一点动静。站在我对面的布莱德掏出手枪，向我背后开了一枪。我回过头，看到已经变成僵尸的巴尼比博士被击中了脑门，终于彻底死去了。

"这么说这次的行动是为了报复政府的？"布莱德大声地问道，"如果这件事情是真的话，那简直就是一个史无前例的丑闻！"

他稍微平静了下来，检查了一下杰茜的伤口，"不管怎么说，我们必须活着离开这里，才能弄清楚真相。"

"让我看看她是不是被咬伤了，我是研究医学的，让我尽我的能力帮助你们吧。"伊莎贝拉说道，"我知道我没有资格要求什么，但是请你们相信我。如果我们大家死在这里的话，真相也会跟我们一起被埋没。"

布莱德点了点头，"希望你能够用你做的事情来偿你哥哥的罪过。"

9月21日，上午11点整。

Case 7-1：The Last Resort

快到中午，卡利托的声音又在广播中响了起来，"伊莎贝拉，我不知道你能不能听见……但是我已经下了决心，我要结束这一切，我要执行最后的计划。伊莎贝拉，我很抱歉把你卷进这一切中来……伊莎贝拉，我爱你。"

"他说的最后的计划是指什么？"在警卫室中，布莱德向伊莎贝拉问道。

"卡利托说过，如果到最后走投无路的话，他会炸掉整个地方。"

"该死！他要跟我们同归于尽吗？"

"事情恐怕比你想象的更糟糕，"伊莎贝拉说道，"爆炸会把幼虫带到空中，传播到其它地方。"

"什么？"布莱德惊异地说道，"他还想把僵尸传播到这个城市之外？他疯了吗？"

"他的计划是在商场的地下通道中注满燃气，然后引爆。如果我们能在燃气的浓度还不够高的时候把炸弹拆掉的话，那我们也许能阻止他的计划。"

"那还等什么？快行动吧！"布莱德向门外走去。

9月21日，上午11点25分。

Case 7-2：Bomb Collector

我跟着布莱德出去，刚走不久就接到了伊莎贝拉的电话。她告诉我炸弹被安放在商场地下的维修通道中，一共有五个，必须全部拆卸出来。我赶到了维修通道，并且在附近找了一辆摩托车开了进去。

天哪，我从来没有想到过在我的一生中能看到这样可怕的景象。在漆黑的地下通道中，挤满了无数的僵尸。如果说世界上真的有地狱的话，我相信这里就是地狱。但是现在已经没有退路，我驾驶着摩托车在通道中搜索，终于找到了所有的炸弹，在爆炸之前把它们拆了下来。

当最后一个炸弹卸下来的时候，我稍稍松了一口气，但是心中似乎有一点担忧，我没有看到布莱德，他不是应该也到这里来了吗？

拆卸炸弹

这个任务稍微有些难度。维修通道的入口在休闲广场，天堂区的对面，进去之后可以在停车场找到一辆摩托车和一辆汽车，这里应该选择摩托车，因为在维修通道里有一道路障，汽车不能开过去。在维修通道中会遇到卡利托开的车，他会向你投掷炸弹，无论是被炸到，还是撞上墙壁，甚至包括你撞到僵尸，你驾驶的车辆都会损失耐久度，当你的车辆报废之后你就只能步行了。而在长长的通道中，步行的话几乎没有活路。炸弹都放在小货车的货柜中，通道里还有几辆可以换用的车辆，但是放炸弹的车辆轮胎没有气，所以不能开动。将五个炸弹全部卸下来之后，再从原路返回。

9月21日，下午5点整。

Case 8-1：Jamming Device

我回到了警卫室，"等布莱德抓住那个恐怖分子之后，我想这个案子就可以结束了。"杰茜说。

我耸了耸肩膀，"你知道他还有什么别的计划吗？"我问伊莎贝拉。

"不，除了炸弹之外我不知道别的了，但是他在藏身的地方有一台电脑，我想我可以在里面找到其它的信息。"

"你能带我去那儿吗？"我问。

伊莎贝拉点了点头。

卡利托的藏身之处

这里要将伊莎贝拉护送到北区的武器店旁。在这一段过程中伊莎贝拉不会接受你的武器或者道具，你也不能指挥她的行动，只能跟着她走。不过她有一把手枪，一般情况下足以自卫，而且她还会比较聪明地避开僵尸，因此难度不大。

9月21日，下午5点19分。

Case 8-2：Hideout

原来卡利托的藏身之处就在北区，在武器店旁边的一个小房间内。伊莎贝拉带我来到那里，从天花板的入口爬了进去。看来卡利托对这一切都早有计划，这个地方不但隐密，而且设备齐全。

伊莎贝拉试着操作了一下电脑，"看起来不太妙……有密码保护，让我试试看一些可能的词。"

"这根电线是做什么用的？"我问道。

"似乎是什么干扰设备……但是我必须登录进电脑才能让它终止运作。"

怪不得杰茜没法联系到总部，大概就是因为这个。此时对讲机响了起来，是杰茜，"弗兰克，我从监视器上看到了一点东西，我想你应该来看一下。"

"好的。"我让伊莎贝拉留下来继续尝试破解密码，独自离开了这里。

9月21日，下午6点02分。

Case 8-3：Jessie's Discovery

从监视器上的录像中，我看到一个满身肥肉的男人把另外一个人拖进了一个房间，被拖着的那个人似乎受了重伤，脚也被捆住了，无力地挣扎着。

"那个人好像是卡利托。"杰茜说道。

"你说的没错，这是哪儿？"

"北区的地下通道中……肉店附近。"

地下通道？难道我又要回到那个恐怖的地方？



9月21日，晚上7点30分。

Case 8-4：The Butcher

在肉店中，我找到了刚才录像中看到的那个人。他满脸横肉，看起来不太正常，手里还拿着一把明晃晃的切肉刀。让我震惊的是卡利托被打得遍体鳞伤，甚至还被挂在了肉架上！

"啊，一位顾客，你需要点什么？"那个人向我露出一丝笑容，看上去让人不寒而栗。

"呃……那边的那个人，我是说，那块肉……"我试着不要触犯到他。

"啊，这块肉不错，对不对？"他拍拍卡利托，"我刚刚抓来的，新鲜得很。你稍等一下就行，先生，马上你就可以尝到最美味的肉了。"

"嗯？……稍等，我有点别的事情……"

那个人忽然大叫了起来，"僵尸不是好东西！我不能向我的顾客提供那样的肉！我是声誉最好的肉店老板，我向大家提供最上等的肉！"他向卡利托挥起了刀，我不能再等下去了，我拔出武器冲了上去，经过一番搏斗

「Floyd The Sommelier」

SCOOP MISSION

地点：Security Room
人物：弗洛伊德
时间：9月21日，凌晨2点

这个任务和Ronald's Appetite类似。奥提斯会打电话告诉你弗洛伊德想要喝酒，你可以去找一瓶给他。如果你身上暂时没有酒的话，可以去餐馆区拿一瓶。不过也不必现在就去，可以等到上午到餐馆区附近做其它任务的时候顺便去拿。



23/33

「Drunk Man」

SPECIAL EVENT

地点：Food Court
人物：基尔
时间：9月21日，凌晨3点

9月21日凌晨来到餐馆区，可以在一个吧台后面找到基尔。他周围放满了酒瓶，显然已经喝醉了。跟他对话，他会拒绝跟你回到警卫室。第二次对话之后可以抓拍一张他的照片得到10000PP。接下来你可以离开他，但是走开几步之后他就会改变主意，叫你回去。此时再跟他对话一次他就会加入你。基尔由于已经酩酊大醉，所以只能踉踉跄跄地走路，速度很慢，而且也没有战斗能力。你必须搀扶着他回去。由于凌晨3点左右时间段内的其它任务发生地点都离餐馆区比较远，所以建议暂时不要来完成这个事件。你可以等到上午6点左右，在做其它任务时顺便来把基尔救走。



24/33

「Survivor's In The Gun Shop」

SPECIAL EVENT

地点：North Plaza
人物：乔纳森、布雷特、阿莉莎
时间：9月21日，凌晨4点

9月21日凌晨来到北区的武器店，你会发现这里已经被三个年轻人占据了。如果试图接近他们的话，他们会向你开枪。由于三个人的火力很猛，你可能会不断陷入硬直而无法移动，此时最好使用翻滚躲避（连续推摇杆两次）的技能躲开，并且逃到屋外去。此时乔纳森会走到门口查看，你可以进去跟他对话，但是千万不要继续向里面走，否则又会遭到攻击。与他谈话几次之后你提出带他们会警卫室，但是他们需要一张通风道口的照片作为证明才相信你的话。如果你已经拍好通风道口的照片的话就可以让他们加入你，否则的话就只能回到楼顶拍好照片再过来了。这三个人的战斗力都不错，护送他们会警卫室不会很难。其中乔纳森自带一把霰弹枪，阿莉莎自带一把手枪，而布雷特则拿着一把冲锋枪，你可以在护送结束之前拿别的武器跟他换过来。

25/33

才把这个疯狂的肉店老板打倒，救出了卡利托。

与屠夫战斗

肉店老板的攻击力很强，但是攻击范围不大。对付他还是可以使用先闪避然后反击的战术。要注意他近身之后可能会忽然抱住你并且把你挂到肉架上，会造成很大的伤害，一定要注意躲闪。有时候他还会举起旁边的猪肉向你扔过来，迅速左右跑动就能避开了。如果你还保留有从亚当那里得到的小电锯的话，不要吝惜，赶快用吧。在房间里的一张桌子上放着两盒牛奶可以补充体力。

“你完蛋了，一切都结束了。”我对奄奄一息的卡利托说。

“伊莎贝拉呢？她现在怎么样？”卡利托问道。

“她现在站在我们这边。”我告诉卡利托，“她正在试图解开你的电脑密码。”

卡利托轻轻地叹了一口气，“我活着的目的，就是为了向你们对圣卡贝莎的所作所为复仇……我的故乡，我的圣卡贝莎……为什么，为什么你们这些人无休无止地索取食物，为什么我的人民就要成为你们欲望的牺牲品？”

“这不能成为你这些罪行的借口！”我愤怒地说道，“但是……我保证我会向世界报道圣卡贝莎的故事。但现在我需要你的电脑密码！”

卡利托似乎昏了过去，我猛地摇晃了他几下：“喂！别死！告诉我密码！”

他又醒了过来，嘴角露出一丝嘲讽的笑容，“僵尸……僵尸不是很好吗？他们什么都不管，唯一做的事就是吃，吃，不停地吃……不停地繁殖……就像你们这些美国人一样……这件事情还没有结束，没有结束……”

“你说的是什么意思？什么还没有结束？”

卡利托取下了自己的项链，放在嘴边吻了一下：“对不起，伊莎贝拉……”他抬头看着我，“把这个给我的妹妹……”

他用尽了最后一点力气，永远地闭上了眼睛。

9月21日，晚上10点整。

The Fact

我回到卡利托的藏身之处的时候伊莎贝拉还在操作着电脑。“他死了。”我轻轻地告诉她。

伊莎贝拉的嘴唇微微颤动了两下，只“哦”了一声，又回过头去继续敲打着键盘。但是我看到她的肩膀在不停地发抖。“临死之前他唯一担心的就是你。”我告诉她。

伊莎贝拉终于压抑不住自己的情绪，掩面哭泣了起来。

“但是该死的，他还是没有告诉我任何事情！”我恼火地说道。

伊莎贝拉仍然在抽泣着，我蹲下来，拍了拍她的肩膀：“我曾经以为他只是一个混蛋，但是在他生命的最后，他只是关心着自己的妹妹……”

我把项链递给伊莎贝拉：“他让我把这个交给你。”

伊莎贝拉接过项链，将它打开，看着里面镶嵌的照片，泪水从她美丽的眼睛中涌出来。“爸爸……妈妈……”她轻轻地呼唤着。

这时候她忽然想起了什么，“Pachamama……”她说道，并且在电脑上输入了这个词，密码被解开了。

“你解开了密码？”我惊喜地说。

“Pachamama，意思就是故土……我父母经常对我们说的一个词，圣卡贝莎，那个我们曾经的乐园。”伊莎贝拉用忧伤而又宁静的眼神看着我，“相信我，这一切并不是我哥哥的本意，他唯一的希望就是我们可以平静地生活在圣卡贝莎。”

我默默地点了点头。

9月21日，晚上10点17分。

杰茜的声音从对讲机中传了出来：“弗兰克！我和总部之间的联系恢复了！我这就发出求援的信号。”

我高兴地站了起来，向警卫室走去。但是过了几分钟，我又接到了她的通话。

“弗兰克……全完了，我们被总部忽略了……”

“什么？我们被忽略了是什么意思？”

“我联系到了总部，但是政府决定掩盖关于这件事情的所有消息，他们将派来特别部队，清除掉所有的人，不管是僵尸，还是普通人……”

通话断了。

9月21日，晚上10点31分。

我赶回了警卫室，但是一切都已经晚了。在警卫室的地上我看到两具士兵的尸体，他们显然是被僵尸撕咬而死。在门后，我发现了已经变成僵尸的杰茜。

她曾经是那样一个美丽而且善良的女孩，但是却在这里变成了没有理智的僵尸……她所依赖的政府抛弃了她，没有给她任何援助……

愤怒和悲哀在我心里如同巨浪一样翻滚。

9月21日，凌晨0点。

在警卫室的桌子上我找到了一张便条，得知奥提斯偷了一架直升飞机，并且带走了其它幸存者（我不惊人的奥提斯居然懂得开飞机，这让我也很诧异），至少他们现在应该安全了，这让我感到一丝欣慰。

午夜到来的时候，我听到了外面的枪声，那应该是特别部队到了。枪声和僵尸的号叫声此起彼伏，在夜空中回荡。我不知道这个世界上到底还有没有真理的存在，不知道应该信仰些什么……或许我现在能做的，只有等到明天直升飞机来，并且活着离开，把这里发生的故事告诉全世界的每一个人。

猎杀特别部队

从9月21日午夜0点到9月22日上午10点之间你没有任何任务。你可以找个安全的地方，例如警卫室，躲上10个小时（大约相当于50分钟实际时间）。如果觉得无聊的话你也可以出去猎杀一些特别部队的队员。他们并不难对付。你可以用日本刀，电锯等近战武器轻易地击倒他们，也可以用他们掉落的冲锋枪来对付他们。不过如果你被他们打倒的话，就会被抓起来，丢失所有的道具，并且被捆在一个架子上。你必须趁守卫不注意的时候迅速推动左摇杆的上下方向，才能挣脱。每次被抓住，时间都会流逝一段，不要错过了直升飞机哟。

9月21日，上午10点03分。

伊莎贝拉通过对讲机让我到她那里去一趟。我小心的躲开了特别部队，来到了她的藏身之处。她让我自己坐直升飞机离开，不要管她。虽然我绝对不愿意这么做，但是她的意思很坚决。我想我应该先去楼顶看看，如果直升飞机到了，我再想办法说服她跟我走。

9月21日，中午12点10分。

飞机没有来。

我站在空荡荡的楼顶上，万念俱灰。难道我真的要死在这个地方？所有的真相都要随着我和这里无辜的居民一起被掩埋了吗？我大脑中一片空白，转身向后走去。

这时候，从空中传来一阵轰鸣声，我转过头去……

直升飞机！是直升飞机！！艾德这个家伙，他还是来了！我疯狂地向直升飞机挥舞着双手，艾德的脸孔在我现在看来是那样的亲切。

然而，让我更加意想不到的事情发生了。我看到一个僵尸忽然从艾德身后的机舱爬了出来，向艾德的脖子狠狠地咬了过去。

直升飞机失去了控制，一头栽向了地面，随着一声轰然巨响，直升飞机爆炸了。

我无力地跪倒在地。一切都完了。我听到身后传来的僵尸的声音，但是我已经没有反抗的念头……

延时模式

此时，如果你完成了所有Case的话，就会进入Overtime Mode（延时模式）。游戏仍然没有结束，你需要在接下来的24小时之内，完成伊莎贝拉给你的任务，并且逃离这个城市。

9月21日，中午12点15分。

一声枪响，一个僵尸倒在了我的身边。我漠然地回过头去，看到了伊莎贝拉焦急的脸庞。

“弗兰克，你怎么了？”伊莎贝拉叫道。

我张了张嘴，什么话也没有说出来，便晕了过去。

9月21日，晚上7点59分。

“谢天谢地，你醒了。”

我睁开眼，看到了伊莎贝拉。

“独自把你扛回来可不是件容易的事情。”伊莎贝拉说道，“你在屋顶上晕倒了。”

“呃，我……”这时候我忽然打了一个冷战，想起了一件可怕的事情，“我……难道……”

「Long-Haired Punk」

SCOOP MISSION

地点：Wanderland Plaza
人物：保罗、黛比、明蒂
时间：9月21日，凌晨5点

在乐园区一层的Casual Gals商店可以找到保罗以及被他袭击的黛比和明蒂。保罗主要的攻击方式就是投掷炸弹。他会不停地跑动，并且在脚下扔下炸弹。追他的时候注意跟他保持一段距离，也不要跟在他的正后方，就不会被炸到。他跑一段时间之后就会停下来，并且回身向你投掷燃烧瓶，接下来他会有一个较长的硬直时间，此时就是攻击他的机会了。使用日本刀或者电锯等武器很快就能把他击倒。战斗胜利之后，保罗不小心烧着了自己。此时赶快抓拍一张照片。接下来，在保罗的旁边可以找到一个灭火器，拿起灭火器，站在离保罗大约三步的地方喷射，过一会儿火就会熄灭，接下来和保罗对话就能让他加入。如果动作不够快的话，保罗就会死亡。接下来可以在旁边的的小隔间找到黛比和明蒂。由于保罗身上燃烧时会损失很多体力，最好先给他点东西吃。保罗和黛比都可以使用武器。

此外，最好趁这个时候到与乐园区相邻的餐馆区，把基尔救出来。再护送他们四个人通过乐园区的秘道回到天堂区。

26/33

「A Sick Man」

SCOOP MISSION

地点：Wanderland Plaza
人物：雷洛伊
时间：9月21日，上午8点

在乐园区通往餐馆区的出口附近的Estelle's Fine-Lady Cosmetics商店中可以找到雷洛伊。跟他对话之后他会告诉你自己受了伤，然后便会加入。但其实他根本就没有伤，不但可以跟正常人一样走路，还能使用武器。你可以在做上一个任务时顺便把这个任务也一起完成。通过乐园区和天堂区之间的秘道，可以很容易地把他带回警卫室。

27/33

「Laid Back Old Lady」

SPECIAL EVENT

地点：Wanderland Plaza
人物：苏珊
时间：9月21日，上午10点

这位老太太站在乐园区的一个足球形状的玩具上面，下面围满了僵尸。同样，最好准备好了女王蜂，否则清理起来会很费劲。跳到足球上面跟苏珊对话，她便会加入。她不能使用武器，你可以拉着她的手跑。这样虽然你不能攻击僵尸，但是也可以保证苏珊的行动在你的控制之下，不会乱跑。而且上午10点以后僵尸的数量会比晚上少得多，通过乐园区和天堂区之间秘道把她送回警卫室还是比较容易的。这个时间发生在上午10点，如果直接去做的话，可能会来不及在11点之前赶回警卫室完成Case 7-1，你可以在Case 7-2与Case 7-2之间的空隙来完成。

28/33

「Photographer's Pride」

SCOOP MISSION

地点：Wanderland Plaza
人物：苏珊
时间：9月21日，上午10点

完成了之前两个与肯特相关的摄影任务之后，就会发生这个任务。想要顺利完成这个任务，你必须在9月21日中午12点准时赶到天堂区，最好是提前到天堂区等待。你会发现丧心病狂的肯特正打算杀死托德。打倒肯特之后就能救出托德了。肯特主要使用手枪以及飞踢的方式攻击。飞踢的威力很大，但是出招之后也有不小的硬直，只要灵活跑动避开，然后就可以反击。

如果你迟到的话，就会发现托德已经被肯特杀死，而且接下来肯特夺取了你所有的装备以及衣物，还把你困在屋顶上，对你进行攻击！所以一定要避免这种情况的发生。万一发生了，也不是没有可能打败肯特。你可以绕到水池的另一边捡起一个保龄球作为武器，与肯特周旋。当然，丢失的武器道具是不可能再找回来的了。

29/33

伊莎贝拉躲开我的目光，转过头去。没错，我被感染了！我也要变成僵尸了！我的脑子变得更加乱了起来，简直马上就要爆炸一样。我很快也要变成跟外面那些僵尸一样，没有意识地四处游荡！我不知道自己现在应该是什么心情，有点想哭，但是却又失去了控制一般笑了起来。

"每个人受到感染之后变成僵尸的时间是不同的，"伊莎贝拉对我说，"你看起来有很强的抵抗力，你很幸运，弗兰克。"

"幸运？你是说我得比别人等待更长的时间，直到变成僵尸的那一刻？你管这个叫做幸运？"我哭笑不得地说，"飞机坠毁了，不会有人来救我们了。我们完蛋了，不管做什么都没有用了。"

伊丽莎白在房间里踱了几步，"我想我们还是有办法可以阻止感染！如果我们能够大量提取女王蜂体内激素的话，也许可以阻止你血液内的寄生虫的发育……"

"等等，可是你说的这些我一点都不懂，我们现在要做什么？"

"我需要一些研究和提炼用的器具物资，还有很多女王蜂，尽可能的多。"

"好吧，"我站了起来，"那就让我们试试看，总比坐着等死强。"

寻找解药材料

在这里首先要到商场的各处找到伊莎贝拉所需要的东西。这些物品的位置在地图上会用紫色的？标示出来，大家只要对照地图就可以找到，这里就不再一一说明了。在商场中行动的时候要小心特别部队的攻击，另外还有一种飞行器，如果被它们发现的话它们就会呼叫特殊部队，因此要在被发现之前迅速把它们击毁。找到所有的道具之后回去找伊莎贝拉，她会告诉你还需要一个发电机。到休闲广场的钟楼，可以在某一面的墙壁上打开盖子拿到发电机。最后，伊莎贝拉需要你找到十个女王蜂。女王蜂可以通过杀死僵尸得到，最好的地点是维修通道中，开车不停地撞死僵尸，听到女王蜂的嗡嗡声的时候就可以下车拾取女王蜂。你必须在24小时内完成这些任务，如果被特殊部队抓到的话会损失时间，所以尽快吧。

9月22日，凌晨1点44分。

我终于找齐了所有的东西，伊莎贝拉制作出了针剂，为我注射了进去。

"这种药能彻底治愈我吗？"我问道。

"恐怕不能……"伊莎贝拉回答道，"当药效过去的时候，你血液里的寄生虫会重新发育。卡利托曾经让我研究这种药，但是我们从来没有真正实验过。"

"真不错，"我懊恼地说道，"这么说我就像是一个定时炸弹，随时有可能变成僵尸。"

"定时炸弹？"听到这个词，伊莎贝拉忽然想起了什么。她在电脑上快速地查阅着，并且告诉我，"当初卡利托曾经建立了一个基金会，收养战争中的孤儿。有一次他让我制作出了五十瓶这种抑止感染的药剂，再后来这些孤儿都被其它的人和机构收养走了……你猜这批孤儿一共有多少个？"

我的的心中升起一阵凉意。"天哪，"我说，电脑屏幕上显示出了孤儿的数字——五十个。"这么说，卡利托让这些孤儿感染病毒，接下来为他们注射药剂，然后把他们送出去？这简直就是整整五十颗定时炸弹！看这些孤儿的资料，他们几乎遍布各地，洛山矶、纽约、华盛顿……如果你的理论是正确的话，整个国家随时都有可能爆发僵尸的危机！"

伊莎贝拉回答道："也许是这样……但是目前我们需要做的是逃出去……刚才制作药剂的时候我同时也发现了一种激素，它可以抑制寄生虫的攻击本能，也就是说僵尸会对这种激素的气味很敏感，不敢接近它。"

"这么说我们可以利用这东西避开僵尸，从这里走出去？"我站了起来，"刚才去找发电机的时候我发现钟楼被坠毁的直升飞机撞出来一个洞，洞里面塞满了僵尸，但是看起来一定通往外面的某一个地方。如果有你所说的那种激素的话，我们也许能逃出去！"

9月22日，凌晨3点06分。

如同伊莎贝尔为我注射的药剂一样，这种驱赶僵尸的激素也生效了。凭借它，我们走出了通道。但是在通道的尽头，我们看到同样有军队把守。我们打开了铁门，让僵尸一涌而出，趁着守卫手忙脚乱的时候偷了一台吉普车逃了出去。

然而，接下来我们居然遇到了一辆坦克！伊莎贝尔驾驶吉普车闪避它的攻击，我操纵车上装的机关枪，经过一番恶斗，最后我们的车还是被坦克撞翻了。

坦克的盖子打开了，一个军人打败的人走了出来。满脸的伤疤说明他绝对是一个身经百战的战士。坦克的炮台也转了过来，瞄准我的位置，我只能束手待毙。

"看看，我们逮到了了什么，"他用冷冰冰的声音说，"我们清理商场的时候，你是怎么躲过去的？这个任务需要清理的东西实在是太多了，难以保证彻底干净……说实话，像你们这种人，确实比僵尸难处理一些。"

"你知道多少关于僵尸的事情？"我问道。

"是我指挥了圣卡贝莎的行动。如果那个任务能够更加彻底的话，我想我们就不要来处理这边的事件了。"

"任务，这就是你唯一在意的事情吗？"我愤怒地喊道，"你有没有想到过那些因为我们政府的不人道行为而成为牺牲品的无辜百姓？"

"人道……人道是很多错误的根源，是我们不需要的东西。依我看来，这个任务还没完，你说对吗？"

这时，从远处涌来大群的僵尸。他指挥坦克将炮头掉了过去，对准僵尸群。而我抓住这个机会，跳上坦克，给了他狠狠的一拳。

我们两个就在坦克上展开了搏斗。这也许是我有生以来打得最艰苦的一次搏斗，但是我的愤怒给了我无穷的力量。当我将他打下坦克的时候，他脸上满是惊愕的神色，似乎不相信自己的失败。很快，他便被僵尸吞没了。

最后的考验

在通道内要拉着伊莎贝拉的手一起行动，周围的僵尸会自动摔倒。在某些被铁门挡住的地方，要打开旁边的通道让伊莎贝拉先过去，然后她会为你打开门。在通道的最后要背着伊莎贝拉行动，从左边上楼梯，拉下开关放出僵尸后，再往前走不远就能找到吉普车。

与坦克作战时你只要负责射击便可。坦克有几种攻击方式，一是放出导弹，二是放出小型飞行器，导弹和飞行器的速度都较慢，用机枪击毁就行了。还有一种攻击方式是在坦克顶部伸出一个探测器放出激光，过一段时间之后便会开炮。只要瞄准探测器射击，就能让探测器收回去，停止炮击。

与最终Boss的战斗开始的时候你身上带的所有武器道具都会自动清空，你只能赤手空拳跟他战斗。最有效的方法是连续使用Double Lariats这种技能（按下左摇杆+X键，旋转攻击），能够不断地对他进行攻击，并且让他一直保持防御。即使他挡住了你的攻击，也会损失体力。如果你在前面的游戏中完成了较多的支线任务的话，应该能够升级到40级以上，Double Liariat这种技能应该早就已经学会了。

一个月之后……

弗兰克·韦斯特带着他所采访到的故事，从威廉梅特城逃生。这则新闻在全世界引起了轰动，并且让美国政府有限地承认了在生化研究方面的过错。然而，威廉梅特城的事故真相最终还是被掩埋了。这件事情被人们认为是一个恐怖组织的行动，并且在现代社会人们冷漠的心中迅速被遗忘。

至于卡利托利用孤儿传播病毒的计划，至今为止尚未被确认其真实性。

人类向自然无休止的索取，仍然在继续……

「Kindell's Betrayal」

SCOOP MISSION

地点：Security Room
人物：金德尔
时间：9月21日，中午12点

奥提斯打来电话告诉你，金德尔在警卫室有些呆不住了，他怀疑到底会不会有直升飞机来接应大家，并且煽动其他的人跟他一起出去找另外的出路。这个任务并不复杂，只要在时间限制内回到警卫室跟金德尔对话就行了。你会向金德尔保证一定会有直升飞机来，让他再耐心等24小时。经过劝说，金德尔终于决定继续等下去。这个任务需要注意的是如果你没有在时间限制内会去劝说金德尔，那么金德尔会把整个房间中的人都带走，严重影响你最终救出的幸存者数量。



30/33

「A Woman In Despair」

SCOOP MISSION

地点：Paradise Plaza
人物：西蒙妮
时间：9月21日，下午1点

在天堂区一楼的一家CD商店中可以找到西蒙妮。她被僵尸咬伤了，因此对生还已经失去了希望，不愿意跟你走。不断跟她对话，告诉她伊莎贝拉有可能给她治好伤，最终能够说服她加入。由于她所在的位置和仓库的入口很近，所以把她带回警卫室应该是很容易的事情。只是这个任务发生的时间段正好是Case 7-2的途中，因此要稍微抓紧一些时间，以防耽误了主线剧情。



31/33

「Paul's Present」

SCOOP MISSION

地点：Security Room
人物：保罗
时间：9月21日，下午5点

奥提斯告诉你，保罗有点事情想跟你谈。到警卫室找到保罗和他对话，他会请求你帮他保守秘密，不要把他曾经失去理智攻击别人的事情说出去。在得到你的许诺之后他会告诉你要送给你一件礼物。此时和他对话就能得到燃烧瓶。燃烧瓶的威力很大，投掷出去之后可以炸死较大范围之内的僵尸。保罗可以无限量地供应燃烧瓶，每次跟他对话都能得到一个。但是每一个燃烧瓶都必须占据道具栏中的一个空格，因此限制了你同时携带多个燃烧瓶，实用性因此也大为降低。不管怎么说，即使你不需要燃烧瓶，完成这个任务也能得到不少的PP。

32/33

「Simone The Gunslinger」

SCOOP MISSION

地点：Security Room　人物：西蒙妮
时间：9月21日，晚上7点

「Cheryl's Request」

地点：Security Room　人物：雪莉
时间：9月21日，晚上8点

因为她知道
这两个任务都不难完成。西蒙妮想要一把手枪，而不要给
自己被僵尸咬伤了，所以想必要的时候用来自杀，手枪可
其它人带来麻烦。给她一把手枪就能满足她的愿望。附近的僵
以在很多地方找到，比如天堂区到休闲广场的出口并不会自杀
尸警察身上。不用担心西蒙妮，她拿到手枪之后要求之后
的。而雪莉则希望你为她拍摄一些照片。答应她的就可以了。
她会不断摆出一些性感姿势，此时只要随意拍照

33/33



基本操作

本游戏的操作可谓相当简单，只有三个攻击键，一个特殊防御键，其中三个攻击键配合各种方向可以发出特殊技，而有些技巧还可以通过按住攻击键蓄力而使攻击判定发生变化。而特殊盾防御是本游戏的一个特色，在后面会有专门解说。游戏中的默认键位是□为轻攻击（A），×为中攻击（B），○为重攻击（C），△为盾防御（D）。A+B可配合方向发出特殊动作，依据角色不同而不同，A+D为摔技，A+B+C为强制开放（也就是玩家口中的“爆气”），另外66是前冲，44是后撤步都是最传统的设定了，而前冲的特点依据角色不同而不同，有些是具有无敌时间，有些有相杀判定，而后撤步中有无敌时间。另外本游戏里也有类似GGXX里的空中冲刺和二段跳的设定。

强制开放和Circuit spark

在非防御和受创状态时同时按下A+B+C的强制开放除了用来进入HEAT和BLOODHEAT状态之外本身也具有攻击判定，并且这一下攻击是全身无敌没有任何破绽的技巧，可以在被压制时起到反击作用。而根据不同角色这一攻击的效果也有些许不同。

当在MAX、HEAT或BLOOD HEAT状态下非浮空的受创硬直时可以通过同时按下A+B+C发动Circuit spark，这时角色全身无敌可以弹飞对方，而且即使被对方先读也不会像GGXX系列里的BUST那样有比较长时间的硬直，是绝对可以一发脱离不利局面的技巧，并且有些角色还可以以此作为连续技的起始。不过时机实在比较难以把握，清空气槽的代价也是很大的。

必杀技和EX技

或许是因为最初只是出现在PC上，本游戏的必杀技出招都极其简单，无外乎最传统的236、214、623、421还有22，其中用A和B发动时的区别就类似一般格斗游戏里的轻攻击和重攻击的区别。

区别于一般的超杀概念，当气槽在100以上时，有些用C发动并消耗100气槽的技巧就称为EX技，虽然大部分招数在动作上和普通版没什么过大区别，但是很多时候并不是单纯的强化版，在攻击判定上一般都会有比较大的变化，有些还会出现无敌时间或者可以追打等特性，是很多角色进攻的主轴。

另外还有一些特殊的EX技巧会消耗150的气槽。要么是在性能上有一些特殊之处，要么就是为了贴合同人游戏的特性了。

伤害减轻和伤害修正

在特定情况下当角色被攻击的瞬间按下任何一个攻击键就将使伤害减少到近一半，不过对时机要求极其苛刻，想要凭反应正确把握那个机会几乎是不可能的事情，因此最常用方法就是在受创中连续点攻击键，虽然效果很不稳定，但也是聊胜于无吧。

和GGXX一样，本游戏的伤害修正是很严格的，绝对不会出现连续技伤害就是原始数字累加的情况。首先以不同的普通技做连续技启始就会有不同程度的修正，原则上是越容易命中的攻击修正越大，随着连击数的增加伤害还会减小，基本是每增加一下伤害减小3%，到达30连击以上基本就没有伤害了。或许是因为在最初的版本里制作组自知系统不够严谨会出现无限连击，所以用这个方法来加以限制吧。

魔力回路

其实也就是一般游戏概念里的气槽，最低为零，最高为300，击中敌人或被敌人击中都会增加，威力越大的攻击增加越多，总体来说是直接击中比防御多，攻击方比被攻击方多，也就是极端鼓励进攻的一个系统。使用盾防御时会持续消耗。当攒满300会进入MAX状态。

HEAT和BLOOD HEAT

本游戏的另一个特色，进入这两个状态的角色将拥有各种非常有利于攻防的特性。BLOOD HEAT需要在气槽攒满后的MAX状态下使用强制开放，首先在此状态下所有EX技的发动都变成消耗一部分气槽其次可以恢复体力。但是也有很多不同的地方，具体的区别在下面会有解说。

盾防御

一种特殊防御，发动后气槽会不断消耗，但是在发动过程中被对方的任何攻击击中都会产生类似相杀抵消的效果，但是这时发动方也不一定是绝对有利，而且如果面对的是连续攻击后面还是有可能被击中，不过可以立即输入236+D发出特殊的反击技。

在被攻击前的一瞬发动盾防御成功后则被称为“EX盾防御”，这时发动方将处于非常有利的状态，可以迅速进行反击，而且在BLOOD HEAT状态下会有特殊技巧追加。在平时或防御硬直中输入214+D会在发动盾后自动发出追加攻击，是非常有效的反击手段，不过在防御中发动要消耗50左右的气槽。要注意这种防御也分上段防御，下段防御和空中防御，而三种防御后的追加攻击也是不同的。

HP回复

当角色被攻击特别是连续技攻击时除了真正被打掉的血之外还会有相当长的一部分红色的血槽出现，当进入HEAT或BLOOD HEAT状态时，红色的血槽部分都会进行恢复，回复速度上BLOOD HEAT比普通的HEAT状态要快一些，另外，在防御动作或受创硬直中会停止回复。

Ark drive

必须在MAX、HEAT或BLOOD HEAT中才能发动的技巧，也就是所谓的“超杀”。所有角色的发动方法是共同的，全都是41236+C，在HEAT中发动时会解除HEAT状态同时清空气槽，如果在MAX中则可以保留100的气槽，在BLOOD HEAT中则是强化版，发动后同样清空气槽。

Last ark

必须在BLOOD HEAT中才能发动，有一发逆转效果的技巧。当在BLOOD HEAT状态时，成功使用特定段的EX盾就会自动追加Last ark攻击。要注意的是发动条件相当苛刻，而且有些角色的技巧即使成功发出也不见得能命中，多数情况下还是作为一种威慑手段而存在。

防御力和根性值

本游戏角色的防御力是不同的。大致分为四个等级，关系如下：翡翠和机械翡翠85%，紫苑、雪露、爱尔奎特、秋叶、志贵、琥珀、奈罗、红摩90%，五月、都古、七夜、暴走爱尔奎特、吸血鬼紫苑、青子100%，赤主、琳、瓦拉几亚之夜110%。

凭借现代武器战斗的女主角



本游戏的原创女主角，不过总体实力并不是很强。拥有236和214这样在中距离能发挥比较大作用的技巧，因此战斗方式以中距离牵制为主，同时以中段技6B和空中连续起始技3B为代表，也具备一定的近身攻防能力。整体攻击力比较低，但是速度快，组织进攻的手段比较多，空中连续技丰富且简单，相当好上手。在压制中虽然没有太有效的技巧和套路，但是凭借速度也可以给对手制造相当大的麻烦。



基础连续技		
2A→立B→立C→3B→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投		
623+A→214+C→立B→立C→3B→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投		
必杀技		
名称	出招	解说
威吓射击	236+攻击键	中近距离牵制技，总共弹数拥有13发，其中轻消耗1发，中消耗3发，重消耗5发，子弹用光有一个上弹动作，或者用22+D来补充。击空后为反击确定
エ-テライト・グランド	214+攻击键	攻击判定相当大的技巧，轻发生快却无法追打，中和EX版虽然可以用代入连续技，但是因为攻击修正过高伤害都不会太大。
エ-テライト・エア	623+攻击键	传统的对空技，虽然没有什么太大的漏洞，但是可以被空中防御使得它的实用性打不少折扣，EX版威力令人满意，可积极使用。
カッティング・シンク	421+攻击键	轻的无攻击判定，仅仅是调整位置用，中和EX版本都可以代入空中连续技，也可以用来择起身，不过失败的话代价也是很惨重的，所以不推荐使用。
スライド・エア	空中214+攻击键	由于本身具有中段判定比起代入连续技还是用来破坏对手的防守节奏更好一点。尤其用A发动时极具奇袭效果
ブラックバレル	41236+C(C连打)	高威力的超杀，可打下对方近四成体力，不但可以用在连续技中，更有一定的对空性，MAX版更能造成50%以上的伤害，紫苑一发逆转的保证。
バレルレプリカ・オベリスク	BH中蹲EX盾成立	很平庸的LA技，如果返中的是轻攻击这样的快速技巧还是有被防御的可能。

不曾存在的存在，不死的战斗修女

雪露

这个角色可以说是非常平庸，相持阶段能打能跑，进攻节奏也可慢可快，速度和远距离限制能力都还不错，主动攻击能力和被动防守能力也都很一般，连续技的难度和伤害回报也基本是成比例的，对任何角色也不会处于太大的劣势，同时也不会有什么太大的优势。对近战角色就用飞行道具牵制为主，牵制系角色就可用移动技来周旋，但是因此也就没有一个进攻的主轴，也就是十八般武艺样样稀松，好上手却不太容易用精的角色。

基础连续技		
2A→2B→4C→2C→立C→JB→JC→JA→两段跳取消→JB→JC→空投		
4C→立C→派生立C→立C→236+C		
必杀技		
名称	出招	解说
黒键投げ	214+攻击键	位置比较低的飞行道具，用A发出时可以打Down对手，用B发出时6+AorB有追加攻击，有B→A→A→B、B→A→B、B→B→B三种套路，EX版为长时间的飞行道具连击，有无敌时间，在对手进入HEAT状态时还可以用此招阻止对手回复体力。不过出招过慢还是要慎用。
空中黒键投げ	空中214+攻击键	空中飞行道具，和地面版一样，用A发出时可以打Down对手，用B发出时有追加攻击，EX版一旦被对手回避就是完全无防备状态，一定要小心使用。
ハイロウ	236+AorB	特殊移动技，使用后雪露会抓墙，之后可以转入空中的飞行道具和突进技以及空投，算是一种角色特有的起跳方式。
セブンスヘヴン	236+C	快速突进技，出招后就完全无视打击技的攻击，出招奇快，全屏追踪，被防御也很难被反击确定，地面击中后还可代入连续技。只要确定对手没有处在防御状态中尽可以发出此招。
空中ハイロウ	空中236	空对地的突进技，A发出时是快速移动技，用来摆脱对手的牵制效果一流，B发出时有攻击判定可取消其他必杀技，但是如果直接被对手防御住时是被反击确定的。EX版的破绽则相对较小。
ブレイドシンカ-	623+攻击键	短距离突进技能，被防御后都是不利，B发出时蓄满后不可防御，不过由于发生速度的问题，实战基本没有得手的可能。
シエルサマ-	22+攻击键(空中可)	没有无敌时间的对空技，被防御后的破绽又很大，还是小心使用吧。
第七圣典	41236+C	性能比较怪异的超杀，发生很慢，但是出招后被任何攻击击中都不会造成攻击的中断——可是血照减而且没有任何伤害修正，所以是相当危险的，不用为妙。MAX版出招变快，可用在连续技当中。
火葬式典	BH中空EX盾成立	发出后能否命中还和对手的位置有关，太不稳定。

硕果仅存的魔法师，驱使元素力量



整体使用难度相当之高的角色。主要体现在对421的控制，在421发出后按住攻击键可以保持球体的存在，松手出现攻击判定，而为控制本体攻击和球体攻击判定出现的节奏大多时候都需要用到换键控制的技巧，例如用A发出421后持续按住A就可以保证球体存在，而在这时如果需要用A发出的技巧则需要松开A，但是球体同时就会爆破，而如果在松开A之前按下B或C则可以保证球体不破的前提下发出需要A键的技巧，如此就可以在本体进攻和平常完全没有区别的情况下掌握球体的爆破时机，无论是主力连续技还是牵制压制中这都是一门必修课。

基础连续技		
2A→2B→2C→立C→3C→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→JB→JC→空投		
（设置好421时）6+A・B・C→派生214C→引爆→前冲JB→2A→2B→6+A・B・C→派生236+C		
必杀技		
名称	出招	解说
ブロウニング・スタ-マイン	236+攻击键	中远距离牵制用技巧，用最远端的判定封锁住对方的行动是最常用的方法，一旦击中就可取消EX技造成大伤害，EX版和用B蓄满发出的技巧是中看不中用的典型。
レイニング・スタ-マイン	空中236+攻击键	空中压制技，配合其他普通技低空发出此招的轻攻击版是使用这个角色所必须要掌握的技巧。超低空击中的情况下可以代入以A起始的连续技，回报相当可观。空中截击成功时也有一定的回报。不过要注意的是本技巧不具备中段判定。
ブレイジング・スタ-マイン	22+攻击键	中近距离的封位技，虽然起手比较慢，但是轻和中版本就算被防御也只是五五开，而且对空性质很强，所以算是比较可靠的技巧，EX版有相当长的无敌时间，而且威力和判定都相当令人满意，不过随便使用还是很容易招致反击的。
フロ-ティング・スタ-マイン	214+攻击键(可空中)	青子进攻的主轴之一，地面发出后按住攻击键就会像飞行道具那样自动向前移动，到了自己认为合适的地方就可松开按键，即使自己受到攻击球体本身的攻击判定也不会消失，配合不同的按键和空中地面同屏可同时出现四个球体，使用得当对于很多近战角色来说就是一道无法突破的屏障，EX版本有浮空判定，不过由于攻击修正太高也不会造成多大伤害。
フロ-ティング・スタ-マイン	421+攻击键	青子的另一进攻主轴，根据按键不同出现在不同位置的球体，按住攻击键则会一直保持原来位置，松开时出现攻击判定。可以截击敌人大部分的进攻路线，同时也是发起进攻的手段。
ブロウニング・スタ-ボウ	63214+攻击键	即使被防御也是己方大有利，后面有很充裕的时间二择对手，一般用来封起身，不过要注意的是紧贴状态是没有攻击判定的。
蹴り飞ばすわよ	623+攻击键	主力对空技，被防御也没有任何不利，并且在下降过程中有中段判定。虽然在对手不受身的情况下可以代入空中连续技，不过更多的还是要做好追受身的准备。
青子ワンツ-スリ-	6+A・B・C	其中第一段可以蓄力，蓄满后变为不可防御技，是青子的主力破防技，三段后可有两种追加方式，分别是236+C和214+C，前者可以直接击倒对手，形成起身择，并且可以取消必杀技形成连续技，后者虽然压制性能也不错，不过由于出招时间过长，很容易被盾反，应当小心使用。
スヴィア・ブレイク	41236+C	也是有很长无敌时间的技巧，而且是贯通全屏的。只要抓住对手不能防御的时机发出则基本必中。当对手在版边被击中时可以代入空中连续技。MAX版无敌时间更长，被防御后破绽更小。可积极使用。
逆行运河・创生光年	BH中站EX盾成立	判定出现后无视其他条件必中。可用来对付飞行道具，不过用途始终有限。

娇小身型里蕴藏力量的八极拳术师

有间都古

在最初的PC版中这个角色强大到令人发指，但是一再的削弱以至到了本作中成为相对弱势的角色。攻击范围小，缺乏足够的牵制和压制能力，虽然有强力的无视硬直的招数，但是仅仅如此难以构成持续进攻的局面，一时的优势终究难以取得大的回报，普通技的性能也并不突出，除了用214+B来与对手进行直接交火取得优势之外没有什么可以打开局面的方法，相反一旦被压制住就很难摆脱困境。好在速度和体型上有优势，不至于轻易被对手控制住比赛的节奏。

基础连续技		
2A→2B→立C→22+A×2		
2A→2B→2C→立B→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→623+A→623+C		
必杀技		
名称	出招	解说
しんきゃく	22+攻击键	只对地有攻击判定的，A发出时可构成地面连续技，B发出时和EX版可代入空中连技，其中EX出招变慢但是只要对方在地面上就能发挥作用。
せんしつぼ	214+攻击键	A发出时只是移动技，但是B发出时却是强力技巧，因为具有无视硬直效果所以相当恐怖，对方的大部分攻击都将被彻底挡回，EX除了保留无视硬直的效果，更可以在版边代入连续技。
れんかんたい	623+攻击键(空中可)	攻击范围小，效果很一般的对空技，但是可以接在任何普通技后形成连续技。空中连续技也可以用它收尾。
ちょうしんちゅう	236+攻击键	近距离突进技，在紧贴状态下用B发动可形成逆向打击，EX距离较远，威力也较大，不过总体来说实用性还是不高。
究级奥义	41236+C	垂直贯通整个屏版幕，并且不能空中防御，对空性能相当优秀的超杀，虽然也可代入连续技，但是最主要作用还是用来追受身。
绝技雷极・安崩拳	BH中站EX盾成立	威力小，性能不够稳定，不过可以使对手的方向键颠倒。

把花瓶和桌椅当作武器的战斗女仆





相对难以上手的角色，不过熟练掌握后也是能轻易把对手压制到死的强大角色。特殊技中没有威力的4B可以打Down对手，但是不能用在任何连携中，普通技相对较差，围绕22展开的攻防需要对对手和自己之间的距离位置关系以及时间差上有一个非常明确的认识，所以节奏并不是很好把握，而且22仅仅是在压制中比较有效，虽然有飞行道具但是在相持阶段并没有什么太有效的牵制技巧，反压制能力也比较差，很容易陷入不利状态而被持续压制，好在拥有全角色最高级别的防御力，加上通常攻防中对气槽的消耗并不算大，还是有机会和对手周旋到底的。

基础连续技
2A→2B→2C→立C→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投
（22+A设置后）2B→立C→爆炸→蓄力JC→JB→着地→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投

必杀技

名称	出招	解说
おたまは頑丈です	236+攻击键(空中可)	快速突进技，A和B发出后可以发出追加攻击，牵制能力固化能力并不突出，EX可以打Down对手形成起身压制，可用在连续技的收尾，不过由于连击数过多，威力常打很大折扣。
危ないですよ	214+攻击键	随机发出飞行道具，A、B、EX发出的数量分别为1、2、3，其中花瓶为抛物线，其他道具都是平抛，越大道具威力越大，越小的飞行速度越快。牵制作用并不是太明显，对战不擅长远距离战的角色可以偶尔使用一下。
失礼します	623+攻击键	A对地，B对空，EX对地并且判定会持续一段时间，烟雾存在位置比较微妙，技巧本身破绽也比较大，不过EX版也可以用来固化起身的对手，但是在翡翠性能超强大的爆炸便当设置面前基本没有什么发挥作用的空间，
がんばりました	22+攻击键	基本相当于设置地雷，A为设置在面前，B为前放4到5个身位的距离，防御不能而且附带浮空效果。翡翠的进攻主轴，这个角色的攻防完全围绕此技巧展开，总能保证对方脚下出现便当的话会让对手无比头大。另外，用C发出时会设置可以充当障碍物的椅子，最多可放四把。
翡翠三段クッキング	6C・6C・236C	三段连击，可用在连续技当中，在角落中打中还是有利于持续进攻的。
暗黒翡翠拳	41236+C	可蓄力的大型飞行道具。不过，实在没有什么实用价值。
伪固有结界・ぐるぐる翡翠ワールド	BH中站EX盾成立	完全没有攻击力，但是能让对手的操作方向完全颠倒。

隐姓埋名，继承家传宝刀的半妖怪

远野志贵

不愧是男主角，虽然套路非常简单，但是性能还是非常强大的，性能优异的236和蓄满力不可防御的立C使得这个角色中近距离的牵制和压制相当有效，由于本游戏中伤害会随连击数增加而降低，所以过于花哨的连续技都没多大威力，反倒是像志贵这样一下是一下的实在角色是最有利的。主要使用方法就是用236+A进行牵制，当对手有所忌惮开始转入防御时上前抓投，之后进入起身压制，可以有下、中、投和不可防御的立C四种选择。可以说，在攻防中用最简单的方法取得最切实的回报是这个角色最大的特色。



基础连续技
2A→2B→2C→立C→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投
立C→2C→立B→立B派生→立A（空挥）→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投

必杀技

名称	出招	解说
切り札そのいち	236+攻击键	有一定对空性质的突进技能，虽然看起来平平无奇，但是判定和威力都极其强大，并且极容易代入连续技。无论是牵制中还是连续技中绝对都是可以积极使用的技巧。
切り札そのに	214+攻击键	下段突袭技，说是突袭，出招也不是很快，一旦被防御还是相当痛的，志贵本身并不是太缺乏下段技，所以不要随便乱出，EX版在角落命中后可以代入空中连续技，威力非常有保证。
自分でもよくわからない蹴り	623+攻击键	再传统不过的对空技，一来可以被空中防御，二来破绽实在是太大，三来作为连续技首尾技的时候又没有任何有利条件，所以虽然威力很让人满意不过属于没什么太大用处的技巧，只有EX版的无敌时间还有一定用处。
直死的魔眼	41236+C	防御不能的超杀，但是动作过慢可用后跳轻易躲过，实在是没什么太大的使用价值。
直死的魔眼・绝死的一击	BH中站EX盾成立	效果相对奇特的LA技，威力奇小，不过可以把对手的红色血槽部分一起打没，并且可以代入空中连续技。回报和风险算是成比例。

保留吸血鬼最后血脉的末世真祖



月姬原作中的女主角，高人气角色，能力自然不差。强力近身压制角色，普通技的性能相当优秀，只要进入其攻击范围判定都是相当的霸道，其中C和4B都可以蓄力，C蓄满为不可防御技，4B为中段技，在2B固化对手后活用这两招以及择投可以有效打破对方的物理和心理防线，连续技以空投为结尾后可以继续进行起身压制，对手直到被击倒都难有反击的余地。但是由于中远距离没有什么可靠的技巧，被对手牵制住将非常被动，因此活用低空前冲保持和对手的距离是非常重要的一点，全力抢攻让对手产生“一旦防御就会被完全压制住”的心理压迫感才是这个角色的生存之道。



基础连续技
2A→2B→2C→立C→立C(发动派生跳跃)→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投
2A→2B→2C→41236+C

必杀技

名称	出招	解说
邪魔よ！	(236+攻击键)×3	类似“葵花三段”的近身技，出招比较快，但是在爱尔奎特高性能的普通技面前没有什么太大意义，EX版为三段自动发出，并且出招时有相当长的无敌时间，可用来反击对手的地面压制。
せーのっ！	(214+攻击键)×2	快速突进技，因为不能空防两段又都有相杀判定所以有少许对空性质，EX会自动追加攻击，同时可以代入连续技，不过实战中还是没有什么使用的机会。
なにやってるの！	623+攻击键	突进技，发生比较慢，虽然不同按键有倒地或浮空效果，不过风险还是比较大的，6+攻击键有追加攻击，一样没有什么太大的用处。
うるさい！飞べ！	22+攻击键	66+攻击键有追加攻击，性能比较好的对空技能，同时可以在空中使用，可以作为空中连续技的收尾，不过由于失去持续压制的机会一般只用来做最后一击。
空想具现化	41236+C	无敌时间长，攻击范围大，威力也很不错，不过落空后的破绽也是相当之大。总体来说是相当优秀的技巧。
バレルレプリカ・オベリスク	BH中空EX盾成立	实战中基本没有什么希望发出的技巧，对志贵和七夜招名和动作会发生变化，不过威力不变。

真祖力量觉醒，暴走的吸血鬼公主



从基础性能看来攻击力和跳跃能力进一步得到强化，但是机动性和防御力都有所下降。4B这个特殊技被取消，但是B还是可蓄力技，同样具备中段打击效果，空中2C也变得更加可怕，虽然依然不具备打Down效果，但是可用在连续技的最后来取得高伤害。空中B和2C追加无视受创硬直的效果，空C又是不可空中防御的技巧，绝对具备一流的空对空能力。必杀技的牵制固化性能也得到一定提升，打法套路没有太大变化，依然是可以把对手压到没有反击能力的强力压制型角色。一般来说暴走版都比正常角色要强，这个规律依然适用，可以说是本游戏最强角色之一。



基础连续技
2A→2B→2C→立C→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投
立B蓄满→2C→立A×2→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投

必杀技

名称	出招	解说
アルトネーゲル	236+攻击键	A和B发出时都是出招和收招都比较慢的招式，命中后也没有什么太大的回报，可以代替它的普通技有很多，还是不要随便发的好。EX虽然是唯一有无敌时间的必杀技，但是被防御的代价也是很惨重的。
アルトシューレ	214+攻击键(空中可)	攻击力高，范围广并且被防御也不会被反击的优秀技巧，用A发出的空中版更是暴走爱尔奎特的主要空中技，无论是地面还是空中，只要Counter后就可代入威力强大的连续技，并且立刻就会进入倒地压制状态，极其恐怖。
ヴァイス・カッツェ	623+攻击键	A和B发出时只是单纯的移动技，在消失过程中是完全无敌的，可以用来回避一些防御不能技。而EX版同时具备攻击判定，不过威力小，被防御又是不利，击中也没有太大回报，不建议使用。
ブルード・ディ・シュヴェスタア	41236+C	出招时间虽然很长，但是直到能自由行动都是完全无敌的，之后在大约5秒内保证不被对手打中就将自动追加一记全屏有效的不可防御攻击。出招后一般都是自己不利，要保证5秒内不被攻击还是比较困难的，而且后跳或一些无敌时间比较长的技巧也都可以回避此攻击，观赏价值大于使用价值的技巧。
グナーデン・シュトース	BH中站EX盾成立	高威力，命中后击飞对手，如果距离版边较近可以做好追受身的准备。

本能爆发，无法抑制的吸血冲动



虽然看起来基础性能和非吸血鬼版没有什么太大的区别，机动性很强，6B的中段效果依然健在，3B还是可靠的浮空技，立B的判定也还是很强劲，但是实际的使用方法还是有很大的差别的。失去了中远距离的有效牵制，但是用C发出的普通技的性能都有不同程度的提升，因此换来了更加强大的紧身固化和对空能力，因此这个角色也就成为了近身压制型角色，不过必杀技的性能相对来说比较难以掌握，胡乱出的话是会吃大亏的，从总体上来说，依然是比较推荐新人使用的角色。

基础连续技
2A→2B→2C→3B→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投
（对手在角落）摔投→立B→→JC→两段跳取消→JB→JC→空投

必杀技		
名称	出招	解说
テラ－ニュ－ス(ライ)	236+攻击键	有牵制效果的近身技，范围较小，A发出时自己是不利的，而用B发出时虽然出招比较慢，但是即使被防御也是己方有利，所以可以以此持续压制对手，EX版除了范围加大还可代入空中连续技，是相当可靠的牵制技。
テラ－ニュ－ス(マリス)	623+攻击键	不可空中防御，对空效果优异，而且即使被防御也不会有反击确定之忧，EX版强大的判定也是对空权的保证，主力封位技。
レプリカント・コレクタ－(オシリス)	214+攻击键	没有EX版，三个按键分别代表不同的角色，A和爱尔奎特的22相同的对空技，B为和五月214相同的中距离封位技，C则是召唤出秋叶向前前进一段距离后发出攻击，有一定的牵制作用。发出后本体就可以开始行动，需要根据情况不同应对使用。
クル－エル・ブラッド	41236+C	和五月的指令投基本一样，不过是威力更大，吸的血更多。总体来说还是很难得手的技巧。还是把气槽用在两个EX技上吧。
ブラッドバイブルハ－トブレイカ－	BH中站EX盾成立	高威力的LA技，虽然使用机会比较少，但是在LA中也算是相对比较实用的了。

继承大魔法师魔力的神秘少女



只说角色人气那是没的说，不过综合能力并不是太强，本身实力则完全体现在她那强大的C和236+C上，空C和立C的判定之高，范围之广，威力之大，在全部角色的普通技中性能也是数一数二的，其中立C在1、3、5HIT三个时点上都可以进行取消，无论是连续技中还是持续压制中都提供了更多选择，236+C可对空可追受身，后面更可代入空中连续技。再结合上封位能力突出的214+C，死死地“粘”住对手是这个角色的关键。另外，虽然这个角色的防御力在所有角色中排最后，但是由于身形矮小使得很多攻击都打不到她，特别是下蹲前进会变成猫这一特性可以避过很多压制技，2+A+B也是区别于其他角色的前闪避。

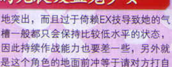


基础连续技
2A→立B→2B→立C（1hit）→JC→JB→JB→前冲→空投
2A→2B→立C（1hit）→236+C→JC→两段跳取消→JC→空投

必杀技		
名称	出招	解说
フル－ル・フリ－ズ	236+攻击键(空中可)	A和B发出时牵制作用还是比较明显的，并且可以蓄力，不过效果并不明显。地面EX版为不能空中防御的对空技，在角落中命中后可代入空中连续技。空中版本有相当高的截击能力。
ロンドン・ロンド	623+攻击键	出招很快的连续攻击，有追加攻击，可用于连续技，同时有少许对空判定，但威力偏小，硬直较长，应当小心使用。
グラスグラスティ－タイム	214+AorB	随机放出四种小猫中的一种，同屏幕内最多同时存在两只，而且有两种是根本不具备攻击判定的，几乎是没有任何实用价值。
猫通ロケット	214+C	有两段判定的道具系攻击，莲的主力牵制封位技，一般是在对手倒地后马上放出用以固化对手。不过出招比较慢，单独使用时意义不大，而且很容易招致反击。
プリティウォ－ク	421+攻击键	移动技，用A发出时会向前瞬移一小段距离，用B发出会出现一个向前跳跃的残像，用C发出会出现向前跑动的残像后向前瞬移一小段距离。由于动作比较慢，就算骗过对手也难以组织起什么有效进攻，偶尔为之可能有点效果，多用就是在自寻死路了。
ウタカタ	41236+C	发生很慢的飞行道具，持续具有攻击判定，如果从场地一端打到另一端约有25HIT，MAX版为单下判定，并且会随机出现莲的泳装，算是一个噱头，总体来说只是一个花瓶技巧。
クリ－ムパフドリ－ムレム	BH中空EX盾成立	威力小，但是可追打，不过空中EX盾想要达成还是太过困难。

拥有悲剧命运的死徒吸血鬼少女





本作中并没有传统意义上的“摔投角色”，不过原作中只是一个“路人甲”级别的配角到了本作中就成为这样一个恐怖的抓投机器。虽然其他角色赖以生存的空中连续技在这个角色身上几乎是没有任何意义，但是包含抓投EX技的连续技一旦发动50%以上的伤害那是家常便饭，近乎于违反规则的对空投又给了这个角色恐怖的封位能力，在她还有气槽的情况下一般是没有什么人敢起跳的。不过这个角色也并不是没有缺点，机动性差而整体压制能力也并不是那么地突出，而且过于倚赖EX技导致她的气槽一般都只会保持比较低水平的状态，因此持续作战能力也要差一些，另外就是这个角色的地面前冲等于请对方打自己，绝对不要出。



基础连续技
2A→2B→2C→立C→623+B→立B→623+C→2C→立C→JC→JA→低空前冲→空投
2A→2B→立C→236+C→2C→立C→623+B→立B→623+C→2C→立C→JC→JA→低空前冲→空投

必杀技		
名称	出招	解说
见果てぬ梦を掴さっちんア－ム	236+攻击键	对地打击投，范围一般（相对那近乎于无赖的对空投），A和B发出时对手都可受身逃开，EX版可以确定打Down并且可以代入追加。
届かないユメを追うさっちんア－ム	623+攻击键	对空打击投，A和B并没有什么太大的特点，EX版则是这个角色的核心技，和眼睛所能看到的不同，这一技巧真正的有效范围几乎有半屏高半屏宽，只要是在空中的东西基本是没有她抓不下来的。拽下来后的连续技就能把对手再次的打Down。
邪魔しないでっ	22+攻击键	高威力小范围的地面技，A和B发出时并没有对空判定，EX范围加大，同时拥有对空判定，威力也相当之高，不过基本没有气槽可以用在这上面。
行つくよ～！	214+攻击键	有一定封位能力的技巧，A发出时可用在连续技当中，B可以吹飞对手，但是后续方面都没有什么太大的作为，EX版虽然看起来出招很慢，准备动作都是在静止时间里发生的，所以实际发动时间和A发出时基本差不多，后面还可以追加连续技。
吸血冲动	632146+C	消耗100气槽的指令投。有吸血鬼效果，不过对于消耗气槽如此严重的五月来说基本是没有意义的招数。
怒ったんだからっ	41236+C	普通版是移动投所以不可能用在连续技里，单独使用的话也是很难命中。MAX则同时具备对空判定，因此可用在连续技里，而且威力十分惊人，不过对于五月这种角色来说，进入BLOOD HEAT状态几乎是不可能的事情。
固有结节・枯渴庭院	BH中站EX盾成立	发生比较慢，不过可以带入连续技，但是没有气槽的五月真的组织不起什么有效的攻击，最重要还是没有进入BLOOD HEAT的机会。基本可以忽略的技巧。

野心勃勃妄图夺取远野家的女仆

因为其可爱的动作和性格（？）而取得较高人气的角色，性能上也算是比较全面，236性能稳定，22所发出的各种道具也有相当不错的固化压制能力，尤其在中距离的攻防上更是比较有利的，但是在攻击力上还是有些不足，同时缺乏破防手段，更接近牵制系，而非强攻角色。



基础连续技
2A→2B→2C→立C→JB→JC→JA→两段跳取消→JB→JC→JA→空投
JC→立A→立A→2B→立C→236+B

必杀技		
名称	出招	解说
拔刀・秘密の业物	236+攻击键	A发出时不能站防，后面有追加技并能代入EX技能，B击中空中的对手后可形成空中连续技，EX版出招快，并且可以取消为其他的EX技。在中近距离时是非常宝贵的主攻技巧。
マジカルアンバ－ミサイル	214+攻击键（空中可）	本身的攻击力很高，但是由于出招缝隙过大，单独使用是非常危险的，一般都是在放出其他的牵制道具后再由此技进行跟进压制。
琥珀マグナムアッパ－	632146+攻击键	少见的指令投，可进行空中追打，不过出招相对其他技巧也是复杂很多。
こんなん育ててみました	22+攻击键	琥珀的主力道具压制技。A有少许对空封位性质，B发出时可以有效固化起身的对手，而EX版的仙人掌后更可以代入强力空中连续技。
ジョニ－	2222+C	和其他的EX技不同，此技巧会消耗150的气槽，是个很不上不下的设定，而且由于植物本身没有攻击判定所以使用起来很难把握，基本没有什么实战价值。
マジカルアタック・コハポンX	1632143+C	全作品输入指令最复杂的必杀技，效果也非常特殊，成功后琥珀会进入BLOOD HEAT并且附加无硬直状态。不过出招时间之长实在是让人叹为观止。可在22攻击固化对手后发出。
开打靠鞘琥珀脚	41236+C	一般只用在连续技中的技巧，值得一提的是EX版防御不可。
拔刀奥义・贺正马星	BH中站EX盾成立	出现基本等于命中的LA，不过威力偏小。

远野家当主，用头发战斗的大小姐





总体来说是一个制空能力和牵制能力都比较优秀的角色，但是机动性比较差，很难直接在地面就发动起有效进攻，攻击力也相对较弱，普通技的判定也无法和强大的近战角色相抗衡。不过特殊技很多，6C和4C可用在连续技当中，而可蓄力的两段立B作为浮空技相对高伤害修正的2C也有更稳定的性能，因此攻击方式还是比较丰富的。另外，特有的22具有吸收气槽的作用，在压制过程中对对手的心理防线也有相当大的压力。如何围绕低空和后跳236组织起进攻是这个角色的必修课。

基础连续技		
2A→2B→2C→立B→立B→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投		
236+C→2C→2B→4C→JC→JB→两段跳取消→JB→JC→空投		
必杀技		
名称	出招	解说
鸟を落とす	236+攻击键(空中可)	地面上发出并没有太的效果，但是空中版则是秋叶的进攻主轴，即使被防御也有相当长的有利时间，只要对手被击中，无论防御与否主动权就立刻落入我方手中。另外地面EX版近身打中时可代入空中连续技。
兽を焦がす	22+攻击键(空中可)	在地面上放置特殊的结界，再次发动则出现攻击判定，A为在近处设置，B稍远，EX版为设置在对方正下方，当对手在这一结界范围内气槽和体力会不断减少（EX版减少速度会相当之快），自己的气槽则会不断增加，相当有用的技巧，不过发生时间相当长，一般只在打DOWN对手后发动。
月を穿つ	214+攻击键	A出招快收招慢，B出招慢收招快，虽然有一定牵制作用，但是硬直实在过长，基本没有使用的必要。EX版则是在对手脚下出现，同样没有什么实用价值。
赫译・红叶	623+攻击键	连续突进攻击，EX版在连续技中使用，同时可以代入空中连续技，不过要注意的是一旦被防御，后果就会相当严重。
赤主・槛发	41236+C	具有双重判定的超杀如果在近身时首先出现投技判定，如果未发生则转入打击判定，MAX版的打击判定发生后在整个地面都存在一部分攻击判定，但是伤害非常小。
赤主・焰华	BH中站EX盾成立	威力相当强大，但是发生实在太慢，多半会被防御，不过一旦完全击中，伤害可达近3/5。

体内蕴藏666只魔兽的混沌之种



很强的中远距离牵制系角色，普通技距离之长绝对是压倒性的优势，连击数多，判定也很强，虽然缝隙比较大，但是大多数情况下都能保证让对手防御住，形成固化，强大的JC距离远，判定强，空中几乎无敌，各种“召唤兽”的封位和牵制能力也会让对手十分心烦，另外他的前冲和其他角色不同，有一定的无敌时间，使用得当可躲过很多攻击，相反用不好可就是一个的破绽，使用这个角色要首先适应的就是这一点。另外就是这个角色体型相对大，很多攻击判定比较奇怪的招数是他所独享的。



基础连续技		
（非角落中）2A→2B→2C→立C→JB→JC→前冲→JC→着地→JC→两段跳取消→JC		
必杀技		
名称	出招	解说
混沌开放・黑翼种	236+攻击键	召唤出乌鸦攻击，A发出时就是普通的快速飞行道具，虽然大多数角色都可以蹲下躲过，但是很难跳过，前冲也无法避过，因此还是有一定牵制作用，B为发出后一段时间后向斜下45度角射出的飞行道具，EX是B发出的强化版，无数乌鸦一同射击。并且同屏出现的乌鸦数量没有限制。
混沌流出・爬虫种	214+攻击键	召唤出蛇攻击，A发出时到松开按键之前都不会出现判定，B为直接追踪对手，EX版为直接从对手脚下出现，B和EX版后都可以代入连续技，是此角色主力牵制技。同屏只能出现一只蛇。
混沌开放・角兽种	421+攻击键	召唤出鹿攻击，A发出时为一下前跳，B发出时为向前前进一段距离后攻击两次，EX版为攻击三次，同屏只能出现一只鹿，固化对手时使用。
混沌开放・幻想种	63214+C	无敌时间比较长距离又很远的技巧，可以用来吹飞持续压制中的对手，不过要注意的是此招可被空中防御，出招又比较慢，被对手发现意图用盾挡下后自己处境会相当不利。总之是这个角色反压制最有力的技巧，还是要掌握好使用时机。
武装999	41236+C	出招后就全身无敌的不可防御技，但是出招过慢，可直接跳，可后撤步，可强制解放，可用有无敌时间的技巧蹭过，直接发出意义不大，在421+C的配合下固化对手时发出则有相当的命中率。
兽の数字	BH中地面EX盾成立	发生比较慢的LA，此角色的EX技都很优秀，所以还是不要用了吧。

不请自来的访问者，红莲之鬼



力量型角色，速度比较慢，在任何距离也都没有什么太有效的牵制和压制技巧，可以说是十分不安全，十分不新手向的角色。在进攻防守上也都没有一个相对稳定的套路，很难取得对战中的主导权，大部分时间都是在随对手而动，在被动中寻找机会。但是只要能把握住对手的行动规律，拥有超强爆发力的强力反击将让对手欲哭无泪，相对的，失误后自己也会极端郁闷，是高风险高回报的典型，虽说总强过高风险低回报，但是缺乏稳定的发挥是一大问题。可以说除了操作技巧之外，稳定的心理素质是使用这个角色时所更需要的东西。

基础连续技		
2A→2B→立C→2C→6C→JC→空投或空中236+B		
（版边）2A→2B→立C→236+C→立A→2B→JC→空投或空中236+B		
必杀技		
名称	出招	解说
三定慧	236+攻击键	之后还有两段以相同指令输入的追加，有无视受创硬直效果的技能，以B发出时一段目押确认是主要的使用方式，后面两段随便发是会吃很大的亏，而且非常怪异的是第三段虽然有中段判定，但是绝大多数角色都能蹲下避过。
二定慧	623+攻击键(空中236+攻击键)	发生非常快的对空技，地面版主要用来对空，而空中版则是截击和空中连续技收尾用，并且低空发出时空隙相对很小，是本角色比较贵重的牵制技。
兜神	22+攻击键	A发出时有一定的对空效果，但是如果被两段跳躲过空隙则极大。B发出时变成单纯的格挡移动技，虽然速度比较慢，但是格档性能还是对战一部分角色所不可缺少的。EX版性能则相当优秀，出收招都有抗打击的性能，被防御后也经常不够投掷距离，可以说是比较没有责任的技巧。
压坏	214+攻击键	发生很慢的指令投，发出后持续按住2是把敌人向身后摔去，按住4是把敌人向版边扔去，EX版则是直接扔在原地，非EX版消耗100气槽用623+C发动追加，不过由于可以受身，意义并不是太大。
独角・阎浮炎上	41236+C	和秋也相同的双重判定，不过投的判定距离非常短，出招也很慢。打击时的威力超小，空隙又大。还是多把气槽用在EX技上吧。
夜摩判决	BH中空EX盾成立	又是一个需要空中EX盾的，伤害又很不稳定。能不用就别用。

武装到牙齿的女仆型毁灭兵器

机械翡翠

全身都是武器的机器人，各种攻击涵盖了从传统机器人动画到梦幻之星网络版中的各种经典武器，我们可以从这个角色身上充分看到本作同人游戏的痕迹。如果说到性能的话，那就是近身则死，本角色没有什么太可靠的普通技来和对手近身肉搏，最主要的战术就是在中远距离用满天乱飞的飞行道具把对手活活屈死在攻击范围之外，另外这个角色的防御力虽然是全角色最高，但是却有一点和别人正好相反，那就是血越少她的防御力就越低……（据说是因为机器人所以越打越破，难道活人就是越打越结实？！）

基础连续技		
421+C→5C→2C→6C→JC→JB→两段跳取消→JC→JB→空投		
2A→2B→2C→6C→JC→JA→JB→空投		
必杀技		
名称	出招	解说
电磁ネットワイヤ－・TYPEハイ	623+攻击键	A和B发出时即使被防御也都不会遭到反击，A有浮空效果，B则只直接的地面连击，EX版在紧帖状态命中的话可以追加1到两下2A，但是还不如直接造成Down效果，来进行起身压制。
レ－ザ－	236+攻击键	远距离主力牵制技，主要用A来发射，虽然位置很高，会被很多角色蹲下躲过，但是也算是相当有效的技巧。当对方想要跳起来躲避时，这边也有各种对空技在等待。
琥珀力バリア－	22+攻击键	攻击范围很小的防护技，用A发出时Counter对手后可用A・B代入空中连续技。B在紧贴角落的情况下可以代入空中连续技，EX版则主要是用来对空。
幻视力ミサイル	214+攻击键	发射飞行速度较慢的导弹，A对空，B对地，需要有一定的先读能力，EX版则多用来起身压制。
电磁ネットワイヤ－・TYPEシ－	421+攻击键	很容易让人联想到KOF里某角色的某个招数，紧贴状态下完全无判定，EX版被防御或回避后非常危险，不过一旦得手后面的回报也还是很丰厚的。B键发出时速度很慢，但是不可防御。
スクランダ－ 攻击键	空中236+	主要使用A来发动，低空连续发动这一技巧基本可以完全封锁住对方的行动，因此这一技巧也是使用这个角色所必须要掌握的基本功，B发出时可以说是完全没有意义，而EX版的漏洞也是过大。
热战追尾弹キングフィッシャ－	空中214	霰弹发射，有一定牵制作用A发出时空隙相对小，基本不会有什么危险，但是B发出时如果位置太高则很容易被反击，特别是瓦拉几亚之夜这样有远距离高速发生技巧的角色。EX版为发射追踪导弹，基本没有躲避开的可能，对手一般会选择防御或用盾挡开，这样也就有继续牵制的机会。
LSO(超人姐妹同盟)	41236+C	有相当长无敌时间的超杀，对于非常害怕近身战的这个角色来说，这招有的时候还是可以用来保命的。
サダデ－ナイトフォ－エバ－	BH中空EX盾成立	空隙较大，威力也很一般，依然有被防御的可能。

妖刀闪鞘，世上没有我斩不断之物





远野志贵的里版，压制能力更强，不过速度则有所下降，和普通版相比可以说是各有千秋。攻击力非常强大，对于防御力低的角色一套空中连续技可以造成四成以上的伤害。普通技的判定依然强劲，C蓄满虽然失去了破防的效果，但是具有挑空判定，之后代入的空中连续技下血也是颇多，各种多则技和移动技能有效牵制对手的行动，属于适合新人上手的角色。同时在牵制和压制上也有很多需要掌握的技巧，所以也不是纯新手向。

基础连续技		
2A→2B→2C→立C→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投		
（对手在角落）2A→2B→2C→214+B→2C→立C→JB→JC→两段跳取消→JB→JC→空投		
必杀技		
名称	出招	解说
闪鞘・八点冲	236+攻击键	攻击力强大，EX版单发全中就有1/3的伤害，也具有一定封位效果，发动中还可以调整自己的位置，被防御也没什么不利，但是由于持续时间过长，一旦打空后果严重，所以还是要小心使用。
闪鞘	214+攻击键	优秀的三泽突进技，起式完全一样，但是效果完全不同，A发出为蹲防不能，B发出为站防不能，C为移动投，在固化压制中发出可以说是会让对手无比头疼的技巧。
闪走・六兔	623+攻击键	对空技，被躲避和防御后局面太过难看，性能又没强大到无可替代，能不用还是不要用吧。
闪走・水月	22+攻击键	A发出时消失后出现在前方4到5个身位的位置，B发出时消失后在正上方出现，C发出时仅仅有一个起式不进行移动。
闪鞘・迷狱沙门	41236+攻击键	和远野不同，普通版是可以防御的，但是出招快很多，而MAX版恢复了不可防御的性能，威力更是夸张，不过依然难逃易被后撤步躲开的命运。
极死・七夜	BH中站EX盾成立	依然保有斩光红血的特性，并且变成直接的高威力技。不过看到七夜进入BH状态，对方大多是宁可纯挨打也不会随便出招被返的吧……

孪生姐妹之绊诞生出全新的力量

翡翠&琥珀



虽然一个角色通过按键转换有两个不同的进攻套路并不是什么太新鲜的事情，但是把游戏里可以单独使用的两个角色合成一个角色这大概是第一次。从基础性能来看和两个角色单独使用时基本没有什么太大的区别，只把两人的地面214转换为召唤另一个角色发出一些技巧，并取消了使用琥珀时的指令投，但是两人都可以直接召唤另一个角色使用超杀，并追加了一个两人一起发出的超杀（说实在的，这两条也是基本没什么实用价值）。整体来说由于技能的转换还是对本身的打法有一定影响的，而增添的技能又并不是对本身缺陷的补充，多少有点不痛不痒的感觉。想同时掌握两个角色的特性并在对局中抓住机会迅速转换打法打乱对手节奏的想法并不太现实，因此大多使用这个角色的玩家也只是以一个角色为主轴，另一个角色为辅助，甚至完全不用另一个角色，这样的话还不如去专用性能完整的单一角色，因此这个角色在日本也鲜有人问津。笔者研究许久也还只是停留在分开使用的程度，到头来也没能发现这个角色的精髓所在，或许只有会左右互搏的人才能使好这个角色？



基础连续技		
请参照翡翠和琥珀的基础连续技		
必杀技		
名称	出招	解说
姐妹の绊・基本篇	使用翡翠时214+攻击键	A发出时相当于琥珀的22+B，B发出时相当于琥珀的214+A，C发出时相当与琥珀的空C。
姐妹の绊・风云篇	使用琥珀时214+攻击键	A发出时相当于翡翠跑动中B（附加浮空效果），B发出时相当于翡翠的跑动中C，C发出时相当于翡翠的空C。
姐妹の绊・诞生篇	22+D	交换使用角色，要注意的是这一技巧在对方倒地后有的时候还有兜后的效果。
姐妹の绊・剧场篇	214214+C	两人合作乱舞超杀，威力较大，还能追大，不过范围很小，另外就是使用琥珀时的攻击距离会比使用翡翠时要长一点。
※其他必杀技能请参考翡翠和琥珀自己的招表。		

吸血鬼故乡之夜，杀戮的二十七祖

瓦拉几亚之夜

攻击力很一般，防御力相当差，机动力很高，普通技判定弱，但是距离长，而且由于多是多段打击，易于连续技中的目押确认，牵制能力较强，压制和抗压制能力比较差。快速的冲刺和移动技也使得这个角色的战斗风格还是比较华丽的，但是普通技判定弱的缺点实在很难以弥补。使用这个角色经常是一上手把对手打个落花流水，但是几局过后就威风不在，再打多一阵就被打得很惨了。总体来说比较适合初学者使用，但是越是高段选手之间的对战就越是吃亏的一个角色。



基础连续技		
2A→2B→2C→立C→JB→JC→两段跳取消→JC→空投或空中421+C		
必杀技		
名称	出招	解说
バッドニュース（ライ）	236+攻击键	A发出时是发生相当快的技巧，可用于固化对手，B和EX版是则更接近飞行道具判定，其中EX版可以代入空中连续技。
バッドニュース（マリス）	623+攻击键	前一招的对空版，总体来说对空还是比较优秀的，被防御一般也没有什么不利，只不过要小心的是被避开后经常会遭到可怕的反击。
クリーチャーチャンネル（エス）	421+攻击键	移动技，A为原地，B为前移1/4屏幕，C为前移约1/2屏幕。收招时的空隙还是比较大的，所以最多在先读对手行动时用来躲避进攻，随便使用的话会相当危险。
クリーチャーチャンネル(ノイド)	空中421+攻击键	空发后果会非常严重，但是由于此角色的空投可以变身，所在空中连续技中最好以此招的EX版收尾，以保证持续的起身压制。
レプリカントコーディネーター(ノイド)	214+攻击键	A发出时有中段效果，命中后还有代入空中连续技的机会。B和C发出时分别是七夜的突进技和混沌的空防不能技，虽然有一定牵制作用，但是由于速度的问题，还是要小心使用。
ファンブルコード（アポトーシス）	22+攻击键	定位出现的小型龙卷风，B的位置比A远，一般都在普通技后固化对手，单出的话则要计算好对手的行动，EX版为全屏推进的龙卷风，可以有效地把对手逼入角落。不过发出后就要重新组织攻势。
レプリカントコーディネーター(リコード)	63214+C	需要150气槽的EX技，由于本身是很难命中的技巧，虽然回报很丰厚，绝大多数情况也仅仅是在压制中持续固化对手而已。
ナイトオンザブラットライアー(アンザニティ)	41236+C	发生比较快，又有全身无敌的超杀，攻击判定会自动追踪对手，距离只要不是太近，也不会遭到反击，因此可以偶尔用一下，能收到奇效也说不定。
ナイトディーラーザブラッドディーラー(ヒュプノシス)	BH中地面EX盾成立	威力尚可，并且有在一段时间里封印对手气槽的能力。

赤色的诅咒，无法摆脱的血统



觉醒力量后的秋叶，和普通版比起来速度和攻击力上升，但是防御力下降。整体进攻方法也没有什么太大的区别，依然保留了强大的制空能力，整体战术也没有太的改变，22的心理压制和低空236仍然是进攻主轴。相对原版一样是得到加强的角色。另外再在这里介绍一下低空发出236的技巧，一般来说，输入2369+攻击键就可以，但是对于有些玩家来说可能是这样输入无论如何发出的都是高跳，那么就可以改为2369236之后再输入攻击键，一般来说就不会有问题了，虽然有些复杂，但是这个操作对于很多角色都十分重要，就算花一些时间去练习也一定要掌握。



基础连续技		
2A→立B→立C→4C→2C→22+A（打不中，只做牵制用）		
2A×2→立C→4C→2C→立B・B→JA→JB→两段跳取消→JA→JB→冲刺→JB→空投		
必杀技		
名称	出招	解说
鸟を落とす	236+攻击键(空中可)	和普通版基本相同，只不过用B发出时的出招变长，但是威力上升，被防御后也变为己方有利。空中的没有什么太大变化，依然是主力的对空牵制技。
兽を焦がす	22+攻击键(空中可)	和普通版完全一致。
月を穿つ	214+攻击键	变化比较大的招数，出招虽然还是很慢，但是缝隙相对小很多，中距离牵制时可以用一用，要注意的是B发出时近身是无攻击判定的。EX则是向前移动一个屏幕距离的飞行道具。可以制造出一道比较有效的屏障。
赫译・红叶	623+攻击键	也和普通时基本一样，只不过EX版本代入空中连续技的方法稍微有不同。
赤主・槛发	41236+C	一样的双重判定，MAX的抓投版威力十分惊人。
赤主・扁生	BH中站EX盾成立	威力变小，但是命中增高。

ブレイブストーリー
BRAVE STORY
ワタルの冒険

少年突遭家庭不幸决心幻界孤身奋斗

在介绍游戏之前，还是让我们来了解一下这款游戏的原作吧，看看它有着怎样的魅力呢？《勇气物语》的原作是获得日本最高文学奖——直木奖的作家宫部美雪于2003年发表的同名小说。而动画电影则是由富士TV、GONZO、华纳日本共同开发制作，制作阵容从技术人员到声优都是采用了极为豪华的阵容，都具有响当当的金字招牌，而制作公司还表示，全部制作工序都会采用国际最新技术进行制作。该动画于7月8日在日本公映，可以说是本年底最强的动画电影之一。

现在，动画漫画游戏（简称动漫游），这三大类向来密切联系，又互相衍生。而最近又加进了小说这一新的领域，又形成了新的一片天地。例如，前段时间比较火的小说《灼眼的夏娜》，就在小说动画漫画游戏领域全面开花，接下来为大家介绍的这款游戏《勇气物语：小渡的冒险》，也是从小说改编而来。

故事的情节其实很简单，可以看出，这是一部以“母子之爱、少年的成长”创造出的感动世界的故事，不但受到许多小孩的追捧，而且许多成年人也对此非常感兴趣。《勇气物语》原作将发售三款游戏，分别在PS2、PSP以及NDS上同日推出（比电影公映提前2天推出），除了PS2上的《勇气物语：小渡的冒险》是忠实原作外，其他两款都是在《勇气物语》的故事背景下发生的原创游戏，而三款游戏中，PSP的素质最高，曾获得了日本最知名的游戏杂志《FAMI通》33分的评价。本文就以市面上最常见的PS2版做一份剧情加流程攻略。由于作品中经常出现部分情节完结后没有后续情节的情况，如果没有线索的话多转转基本能够解决问题。 □文/龙马

PS2	本刊译名：勇气物语·小渡的冒险				CERO A
	SCEI	7140日元	2006年7月6日		
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	116KB	

基本操作	
L1	锁定敌人
L2	激活道具窗口
L3	控制小渡的移动（锁定状态下为平移）
L3+×	回避（锁定状态下）
R1	在城镇中显示图标（得到火龙腕轮后可防御）
R1+△	同伴支援攻击
R2	切换宝玉
R3	控制视角的变换（锁定状态下为目标切换）
○	调查
×	跳跃
□	攻击
□（蓄力）	宝玉能量回复
△	宝玉攻击
△(跳跃中)	空中宝玉攻击
△(连续攻击中)	终结技
SELECT	显示地图
START	打开菜单

视角■推动R3键使其倾斜可以变换视角，而按下R3键则可以使视角还原。

移动■轻推L3键使其稍稍倾斜可以步行，而强烈推动R3键使其大幅度倾斜可以奔跑。

攻击■按下□键构成普通攻击，而连续输入三次□就是最基本并使用的连续攻击。

机关■在游戏画面中偶尔会有显示“○”标志的地方，在这时使用普通攻击或者宝玉攻击，可以起到各种各样的效果（比如抓住梯子、开启宝箱等等）。

系统介绍

基本动作角色扮演游戏的要素与独特系统共同组成游戏结构

系统介绍

《勇气物语》的战斗方式就是用剑，然后配合宝玉来增加各种辅助效果，初期只能使用剑进行3回连击，升级后可以增加挥剑速度和连击回数，而宝玉就相当于魔法附加。例如初级的红宝玉特技是集中力量使出高速直刺剑，此招不但威力巨大，而且可以破坏厚实的山石。从宝玉衍生的攻击方式有三种，分别在站立、跳跃、连击中使用宝玉特技就可以出现不同的招式了。这些招式对打击敌人和解谜都是非常关键的。在游戏过程中一定要熟练掌握。随着游戏的进程，最多可以得到5种不同颜色和能力各异的宝玉，剑对不同的迷宫需要时常切换不同的宝玉才可以使游戏顺利进行下去。

独特设计

与部分游戏不同的是，小渡没有体力和生命力之分，而是共用同一排HP槽，



遭到敌人攻击后从右向左扣HP值，而当长时间在迷宫徘徊，经受到敌人攻击，在恶劣的环境下作战就会从左向右扣HP值，例如在白天进入沙漠，虽然没有碰到敌人，但炎热的天气会让小渡无法奔跑，而且不断削减生命力，直至最终倒下。

迷宫简述

作为一款动作解谜游戏，谜题的设置是非常关键的，如果谜题太容易，这样一款游戏会很无趣，从而造成游戏的评价不高。但谜题太难了，也会使玩家失去继续玩下去的动力。从初期的迷宫来看，是要玩家仔细观察迷宫的地形，找出各个区域之间的联系，寻找机关，然后出现各区域连接的方式。而中后期则出现需要靠同伴合作，宝玉的特有特技才能解开的谜题。整体难度在中等稍微偏难一点，不过还不至于困难到无法玩下去，却又不会轻松过关。

主人公小渡（ワタル）是一个平凡的11岁少年，有一天和朋友在幽灵大厦里探险时发现了一扇奇怪的门。据说，只要能进入门的另一边，就能改变命运，可以实现一个愿意。不过小渡对此很不在意。但是平凡而美好的生活突然被打断，父亲抛弃家庭离家出走，受到



打击的母亲也因此倒下了，还试图自杀，目睹了母亲痛苦一面的小渡决心改变自己的命运，毅然走进了门的另一边，在那里等待他的是剑与魔法的世界——幻界，只要能找到幻界女神，就可以实现一个愿望，改变命运、作为1000年才出现一次的旅人，同时又是只有35点成绩的见习勇者，小渡挥起手中的剑，勇敢地朝女神所在的“命运之塔”出发了，那么，等待小渡的到底是怎样的命运呢？

少女的声音：“小渡……”

少女的声音：“睁开眼睛……小渡……”

小渡：“呜……这里是……你是谁？”

少女的声音：“听好了，小渡，你是作为1000年一次的旅人被送到这里来的。你现在要进行旅人的试炼，前进到前方的试炼的洞窟去。”

小渡：“试炼的洞窟？为什么？到底是怎么一回事？”

少女的声音：“去吧，小渡。是你的话一定行的。”

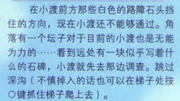
“啊————啊”小渡从半空中径直掉了下来。

小渡：“疼死了……没想到那扇门后面是这么高的地方。现在这是哪里？这里……是日本吗？”

在小渡眼前的是一片绿油油的森林，景色优美。而那个声音所说的试炼的洞窟又在哪里呢？



1 试炼之森（おためしの森）



在小渡前方那些白色的路障石头挡住的方向，现在小渡还不能够通过。角落有一个坛子对于目前的小渡也是无能为力的……看到远处有一块似乎写着什么的石碑，小渡就先去那边调查。跳过深沟（不慎掉入的话也可以在梯子处按○键抓住梯子爬上去）。

石碑：“欢迎来到幻界。首先你要试炼，穿过森林前往洞窟。试炼之鸟（おためしの鸟）会说出真实，想要回去的话就牢牢记住吧。”

小渡只能从另外一边想办法，来到跟石碑对角的地方，发现一条可以前



进的路，但是前面有一个比较深的坑。小渡跳了下去，发现从坑中一角可以跳到坑对面。一眼就能看见一个大箱子，走近后小渡用“○”键打开得到了恢复叶子。

放过打不开的坛子，看到一个路标。上面写着：“前进——试炼的洞窟；东南——番人的小屋；西——不归的沙漠”，以后这种方便的路标一定要多注意哦。于是小渡前进进入了大地图画面（在这个模式下可以用十字键或L3键移动游标、用R3键查看全局、×键退出全局查看、○键确定移动目的地和确定进入），进入了试炼的洞窟。

2 试炼的洞窟（おためしの洞窟）

小鸟们：“来试炼的吗？来试炼的吗？来试炼的吗？”

小渡一进来就听见一群小鸟唧唧喳喳叫个不停，这些鸟居然会用人类的语言去唱歌，着实吓了小渡一跳。

小鸟们继续说：“如果试炼的话就



一定要珍惜生命。问题就是答案，答案即是问题。导师先生就是一个大哈欠，回去的道路是青蛙。这个就算过了一千年也解不开……”

小渡心想：“试……试炼？这里就是试炼的洞窟吧？好像也没有什么像这种感觉的地方了，看来……只有进去了。”

进入洞窟后首先从一进入的台子右边跳下，可以打开宝箱得到一片恢复叶子。之后将远处显眼的大块石头用“○”键推至远处两块高台中间做一块垫脚石。OK，之后回头爬梯子回到最初站立的高台，向着刚才布置垫脚石的方向跳可以跳到一处L形高台（注意这之间的跳跃要求不算低，必须在高台边缘起跳距离才能到达对面高台），这里的特征是有一扇打不开的木门。好这门暂且不管，如果继续用绕场一周的方向跳的话，玩家会发现怎么也跳不到对面的高台上。这里其实应该先过渡到场地中央那块长的高台，之后再转跳至目标处。在目标高台处踩下一处机关，L形高台处的木门终于开启。小渡又用老办法跳回L型高台，进入了木门。

进入了木门后小渡发现这里还真是别有洞天，从外面那个小破木门还真看不出来里面还有这么宽敞的场所。原来这里是类似神庙一样的地方，驻守在这里的是各方神灵。小渡跟他们说明自己的来由之后，众神先是亲切接见，寒暄了几句之后突然面露凶光……说时迟那时快，一个斗大的斧子就向小渡的面门飞了过来。小渡躲闪不及，还好贵人命大，斧子从他头上擦过，将地面砸出了老大一个坑。小渡二话不说就钻了进去，本想已经躲过一劫，没想到其中一个门神模样（就是刚才飞斧子那个）的也追了过来。

玩家开始操纵小渡的时候，小渡身



处的是一个n字型地图。门神扔出的斧子速度快面积大很难直接躲开，万幸的是在“n字”的两侧共有六个小房间可供小渡藏身，并且其中藏有道具可拿。小渡通过左边三个小房间躲开飞斧并得到其中两个道具（其中之一需要拉小房间内雕像才可取得），准备转越巨人跑到另外一边去。这时门神突然拔腿开追，一定要躲开它，不然被那么大一个脚丫子踩一下可不是闹着玩的。右边的小房间里没有道具，不过右下拐弯处有一个箱子里可以取得100块钱。最后在右边最靠下、里面有一蛤蟆雕像的房间里拉动雕像获得一条出路。



3 看守者小屋（番人の小屋）

从地图上进入看守者小屋，在这里看见了一位装束怪异的老爷爷。原来这位老爷爷就是鸟儿们在歌声中提起的导师，对称呼很在意的他对于小渡不称呼他为“导师先生”有点不满意。刚才那些试炼原来都是他安排的，而且他似乎也知道引导小渡发现那扇门的小充（ミツル）。对于小渡刚才的表现他给出了35分，而其他评价也相当的低，不过我看这位导师本身就不太靠谱。根据成绩，导师给了小渡一套见习勇者装备。而当小渡询问如何见到能够帮助旅人实



现愿望的时候，导师告诉小渡，需要把剑柄上的空缺处全部用宝石填满……临别时送给了小渡一块火的宝石，吩咐小渡回到试炼之森。



4 试炼之森（おためしの森）

这次再进入试炼之森就大不一样了，由于有了全身装备和红色宝玉的支持，不仅仅可以打倒路上出来的怪物，还能通过路边的草获得补给。通过红色宝石提供的宝石攻击可以轻易击碎岩石和打碎地面，以后小渡在冒险过程中尽量注意这些细节。在第一张小地图的左上角有一只Q版的试炼鸟（おためし鸟），当小渡收集到一定数量会变得越来越强哦。

这里有两种前进方案，一种是从起始处向左；另外一种是直接从起始处向上。值得注意的是向左的话可以在一个有类似与灯台的场地用宝石攻击触动红色机关引发浮游踏板拿到一个平时得不到的宝箱；而向上的话可以在刚出口处使用跳跃中的宝石攻击挖开地洞，进入B1F。不管怎么走都可以，两边给的都只是初期补给道具，拿不拿无关紧要。目的地只有一个，就是整个区域地图左上连接不归沙漠的通路。



5 不归的沙漠（不归の沙漠）

经过在大地图上的长途跋涉，小渡终于来到不归的沙漠。经过长途跋涉的小渡还在梦想变成魔法师使用传送魔法呢，却在一旁看见了一条类似小狗的动物。这动物除了那活像螺丝的脸以外跟狗一摸一样，小渡爱称其为“螺丝螺丝”。不料想动物突然发威张开了血盆大口呼唤来大量同伴。千钧一发之际小渡被一辆路过马车里的人一把救走……



马车里的人名叫基-基马（キ-キ-マ），是一名水人族。他看到小渡连本地出名凶猛的“螺丝兽”都不认识，就询问小渡是不是从帝国来的，没想到小渡连帝国都没听说过。这时这名水人族才想到，询问小渡是不是千年一次的旅人。得到肯定后能看出来他无比高兴，他说对于他们一族来说，没有比旅人出现更加幸运的事情了。俩人经过商量后决定前往附近热闹的村落——加撒拉村庄（ガサラの町）。



6 加撒拉村庄（ガサラの町）

来到加撒拉，这里果然热闹非凡。听说村中北边有盛大的马戏表演，小渡在村中一直向上走来到了马戏团的大帐篷前。在这里有一位拥有超级人气的猫族少女米娜（ミ-ナ），在表演过程中她还向小渡飞了个吻，只有十一岁的小渡赶紧害羞地拿头盔挡住自己的脸。

这时听旁边马戏团的常客们说出大事了，这个马戏团内居然有一个名叫乔奏（ジョゾ）的火龙幼仔。能踩球喷火，十分醒目，可是这几天却没有登场。马戏团团员们整天青着脸四处寻找，不会错这一定是那只幼龙被别人虏走了！这可怎么办才好……

小渡感觉在这里也没什么线索，就从马戏团的场景出来进入正下方的场景。在这里有一间很大的建筑物，十分醒目。小渡刚要进去，就听见一个安卡族（アンカ族）的女人似乎在叫自己。

阿胜：“哎，小孩。你东张西望的干什么呢？找我阿胜（カッツ）有什么事？”

小渡：“那个……其实……”

阿胜：“你说什么？被偷走的幼龙？不好意思，我们这些骑士现在对付别的任务已经焦头烂额了，你说这个回头再说吧。”

小渡：“但是……那些人会很麻烦的。”

阿胜：“彼此彼此了。还有，我们这些骑士也有着自己的责任，小孩。有个家伙在宿屋杀了人，在我眼皮底下的加撒拉为非作歹，这件事绝不能放手不管。”

小渡：“……我知道了，我自己想办法吧。”

阿胜："啊啊，不好意思啊小孩。"

小渡心想："这些大人总是这样，看着吧，就算我一个人也会把那个找出来……"

忿忿不平的小渡回到那个三岔路口，从一个身形高大皮肤青色的兽人口



中得知，昨天似乎有一个坏兽人带着幼龙出现过。而位置，大概是在那个被废弃的教会附近。小渡得知了这一有用的情报后回到骑士阿胜那里。

阿胜："哎呀……？这不是刚才的小孩么。怎么样找到幼龙了吗？"

小渡："没有！我正在找！"

阿胜："是么……刚才不好意思，是我不好。有什么我能够帮得上忙的地方么？"

小渡："哎？嗯……啊……对了！请告诉我被废弃的教会怎么走好了。"

阿胜："这还不简单，被废弃的教会就在纳哈多平原（**ナハト**平原）的东方。从这里的里侧门出去就可以了，我会跟门卫说放你过去的。"

小渡："我，我叫小渡！"

阿胜："那么小渡，一路小心哦。"

基马："被废弃的教会……小渡，我有一个请求。"

小渡："什么？如果是我能够办到的事情什么都可以！"

基马："是么？嗯，带我一起去吧？"

敢情基马甘心跟着小渡混就是为了得到女神的眷顾，他称呼小渡为幸运之星。小渡得一得力助手自然非常高兴，一口答应了下来。两相情愿，小渡顺利地结识了第一位同伴。

7 纳哈多平原（ナハト平原）

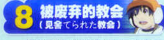


进入平原，地图的右下角就是被废弃的教会。请注意这时候地图上的小怪有了一定程度的增强，青蛙经常大批出



现。而且还加入了全新的怪物穿山甲，通过连续技中宝石攻击形成的范围攻击打倒它们应该不算困难。另外值得注意的是在地图下半部分中间的一个小角落，通过击碎岩石可以得到一只Q版的试炼鸟。

8 被废弃的教会（見捨てられた教会）



暂时穿越了纳哈多平原，小渡等人进入了被废弃的教会。只见一所似乎被大火烧毁的房屋遗迹在山坡上摇摇欲坠，两人顿时感觉这事情不太妙。正在说着，基马突然发现了一处隐藏的门。二人商量了一下，随即进入。

进入后是一处气氛紧张恐怖的地下空间，首先利用宝石攻击触动红色机关引发浮游踏板。然后跳下去，新敌人骷髅会防御但动作缓慢，利用连续技应该可以简单搞定它。下层也有一个红色机关触动后地图出现宝箱，打开后得到一个饰品。之后破坏掉那一排四块一共两排的石头后可以打开一个宝箱并在石头后面发现一条道路。

进入后正前方又是一个机关，这里要注意一定提前攒好宝石能量条，因为小渡走到机关处会同时出现四只怪物，天上地下都有，如果没有能量使用范围



攻击的话可能会有麻烦。消灭敌人后触动开关正面门打开，小渡进入。

进入地图后小渡马上就要面对一个骷髅和穿山甲，击倒后仔细观察地形。下层有一个箱子和Q版的试炼鸟首先取得，然后通过梯子爬到上层。小渡首先的任务需要将所有踩下不计时的机关全部打开，然后回到最初站立的L形高台处踩下那唯一的计时机关，然后火速通过之前踩机关升起的踏脚石，在紧张的时间达到那逐渐下落的石头处便可以来到上部一个很小的高台处。触动这个高台上的机关即可使计时开关后面的石门打开，小渡返回L高台进入。

房间很小，消灭敌人后从箱子里取得钥匙（键）。这时小渡发现地上有一处闪着奇异光芒的图案，想调查一下却毫无反应，无奈只好向回走。有了钥匙终于可以开启机关众多的那个房间最上层的锁了，过去一试果然好用。一进屋就被N多敌人围攻，全部消灭后其中一扇门打开。

进去以后又是一片广阔的空间，找到地面的图案踩动即被传送到B1F，利用基马可以获得友情的残片（友情の欠片）。然后找到一处地面有破碎痕迹的地方使用空中宝石攻击可以再次进入B1F取得Q版的试炼鸟，还可以免费回复。通过上层连续跳跃的几个小高台可以通往中央地带的高台，用宝石攻击触发机关可以刷新出一个宝箱，里面装着力之腕轮（力**の**腕轮）。

从这张地图的左边进入一个小房间，仍然是消灭敌人从箱中取得钥匙。这样应该就能开启外面的锁了。先触动这张地图下层唯一的计时机关，然后火速爬梯子返回上层连续跳跃到一个角落的红色机关处（途中还可以取得一个Q版的试炼鸟）。触动机关浮游踏板出现，利用踏板来到地图右下上锁处，开锁进门。

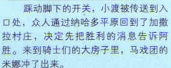
穿越了一条L型地图后小渡回到了最



先进入的地区，先用宝石攻击触发机关出现浮游踏板，跳之前千万别忘了把身边一块石头推落至底层以便以后上来。先踩动机关打开远处一扇门，然后从这张地图右上的通路来到一个小房间得到大钥匙"大**きな**键"。原路返回最初的房间，利用两个浮游踏板跳跃至地图右下那扇刚刚开启的门，进屋后再使用大钥匙即可打开那把与众不同的锁。

进屋后二人终于找到了那只名叫乔奏的火龙幼仔，但是这时候一只巨大怪兽却从水中突然冒出袭击二人。怪兽的单发攻击力还是很高的，但是攻击频率不快。其实小渡只要一直贴着怪兽跳跃攻击就能轻松取胜，掉血比较多的时候吃个补血道具即可。战胜怪兽后小渡得到绿色宝玉，并且也和那只小龙成为了好朋友。

9 加撒拉村庄（ガサラの町）



踩动脚下的开关，小渡被传送到入口处，众人通过纳哈多平原回到了加撒拉村庄，决定先把胜利的消息告诉阿胜。来到骑士们的大房子里，马戏团的米娜冲了出来。

米娜："乔奏！你没事嘛？"

乔奏：（……龙语）

小渡："阿胜，我们在被废弃的教会打倒了那怪物。"

阿胜："啊哈哈哈哈！太好了！省得它老是逃跑。果然有两下子嘛你们，我们对你们的勇气表示敬意。"

小渡："这是？龙的……是火龙的腕轮！"

阿胜："这只有执行正义的人才能够接受，我们骑士的证明。你接受吗？"

小渡："我会努力的！绝对不能辜负信任我的阿胜。"



阿胜："正义……是必须对每个人都要公平的。你也是……米娜。"

米娜："啊，是……"

阿胜："你把乔奏的性命当成一件商品，这绝对不能允许。"

小渡："哎？等、等等！是不是哪里搞错了？"

阿胜："恐怕不是吧。这孩子听说你们去救乔奏了，就自己来投案了，她就是把乔奏交给盗贼的那个人！"

小渡："什、什么……"

米娜："……"

阿胜："不管有什么理由，生命是比任何东西都要宝贵的东西。就算是自己的性命，也是独一无二珍贵的东西。"

小渡脑中突然闪现出妈妈倒地不起的画面，愤怒地说："我知道！我知道的！但是，正因为如此不能再对米娜小姐动粗了！"

阿胜："哎呀，不管何时都是这么一个直接的孩子。对了，你还没把这件事传出去吧？米娜。"

米娜："是、是的！"

阿胜："如果你有反省的心，就看



看什么叫正义，比如说这些新来的家伙们。我知道了，你已经不方便再回马戏团了吧？那边我会好好解释的。"

米娜："请、请多关照……小渡。"

小渡："啊……好、好的！"

小渡得到了火龙腕轮，之后的战斗中就可以通过R1键来进行防御了。并且米娜和乔奏也一同加入了队伍，如果想要交换搭档的话可以在宿屋完成。

10 叹息沼泽（嘆きの沼）

有了绿色宝玉便可以在纳哈多平原的右上角处利用跳跃中的宝玉攻击跃至



原来跳不到的地点，从这个地域最上面的出口前进到叹息沼泽。叹息沼泽一半的面积是积水状态，并且敌人比以往出现的要强大一些。不过玩家现在没有必要冒险去地图左侧，现在的目的地是右侧最上方的宋村（**ソン**村）。

11 宋村（ソン村）



宋村是一个非常丰富袖珍的小村庄，小渡等人一进来一眼望去就看见一间简陋的村长屋子。而当小渡与村长交谈时，却发现村长早已知道自己是旅人。

村长："你们终于来了，旅人。如果遇到了困难，不论是什么都跟我说说看吧。"

小渡："不好意思，我们想渡过叹息沼泽，继续前进……"

村长："这可不行。"

小渡："啊……可你刚才不是还说不管是什么都可以么……"

村长："叹息沼泽是被污染了的沼地，在那沼地周围发生了许多可怕的事情。"

小渡："但是，我们无论如何也要前往那边去……"

村长："是嘛……既然旅人这么说了，那么我告诉你。从很久以前开始直到现在，这村里一直有渡橇工人（**カンジキ**职人）。"

小渡："那么求他做一个不就好了么！"

村长："不行吧，那家伙恐怕够呛。数年来，这个村庄就一直没有制作渡橇的材料。如果去加撒拉的市场应该是能够买到的，但是我们村子跟加撒拉的关系比较紧张。连普通村民前往加撒拉都很受影响，很久以前就这样，现在依然如此。"

小渡："呀，听起来好像很复杂。好吧！那就先找村子里的渡橇工人商量一下吧。"

于是小渡等人来到了村子最右边的小屋里，找到了渡橇工人。

工人："……叹息沼泽是无法渡过的。渡橋我虽然会做，但是现在村子里没有材料。而且麻烦还不仅这样，对于在附近居住的我们来说，可是绝对不想去特意渡过那个不祥的沼泽。"

小渡："但、但是……"



工人："让你的那个水人族的朋友驮着你们过去不就得了？……我是很讨厌旅人的。"

小渡："……"

工人："哼。拿到材料再来吧，那样的话我就给你们做。……因为这是我的工作。"



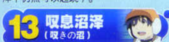
12 加撒拉村庄（ガサラの町）

众人听完村长与职人二人的长篇大论后，众人决定搭乘马车直接返回加撒拉村庄的商店购买制作板橇所必需的道具"**マコのつた**"。买到之后众人考虑之后还要前往寒冷区域，顺手从道具屋买一些热牛奶（**ホットミルク**）。

然后直接乘坐丁字路口的马车又回到宋村。把道具交给工人，熟练的他很



快就将板橇做了出来（效果是在叹息沼泽中仍然可以起跳）。



13 叹息沼泽（叹きの沼）

广阔的叹息平原中，左边的安多亚台地（**アンドア**台地）是我们的目的地。良好利用左下的限时机关可以取得士兵的斗篷（士兵**のマント**），虽然入手有一定难度，但也算是比较实用的道具了。而若想到达目的地，必须首先使



用跳跃绿色宝玉攻击高跳来到地图中间一处独立的高台处，用宝石攻击绿色机关触发连接安多亚台地的一块必经之路上的石头才能够到达。值得一提的是这张地图水下的敌人实力非常强劲，比如若隐若现的水中怪鱼：它的体力很高，而且机动性一流，再借助水中的优势，若对于操作没有十足信心的话没有必要强行挑战。如果非要打的话，一定注意进攻的节奏，把握机会非常重要。

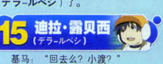
14 安多亚台地（アンドア台地）

小渡刚来到安多亚台地，发现这里是一片冰天雪地。冻得小渡都哆哆嗦嗦，这时候刚才在加撒拉村庄购买的热牛奶派上了用场，喝下了它，小渡果然好了很多。敌人实力在这张图开始明显增强，特别是左上方高台处一只怪龙的体力绝对超乎你的想象。如果一定要打倒它的话，请尽量保持小渡在怪物身后。但是这不是就意味着在这里攻击就绝对安全了，怪物的脖子非常奇怪，居然有攻击判定，所以在发出两次连续技后立刻躲闪是比较明智的选择。解决掉这只怪龙以后就可以比较轻松的取得第一区域的道具了。



第二区域的主要敌人是冰石巨人和螺丝犬，螺丝犬虽然速度快并且会防御，但是其过低的体力注定不可能给小渡造成过大的麻烦。而冰石巨人则完全不同，体力相当高，除了会使用闪避不能的手臂攻击外，居然还可以用石块远距离攻击小渡。推荐直接绕过，当然也完全可以与其放手一搏。利用冰石巨人速度很慢的致命弱点与其周旋，注意躲开扔出的石头即可。

第三区域里一上来面对的就是一只地下怪龙。它先是用类似潜望镜一样的东西观察附近的情况，小渡一旦靠近马上冲出来袭击玩家。基本打法与第一区域的那只一样。但是由于前面的消耗问题，现在小渡身上的补给品可能已经不那么丰富了，打不打还要看小渡的选择。如果要消灭他的话切记节奏一定要好，不能贪图进攻打乱自己的节奏。穿越这一范围内的三个区域后就能到达（**デラ-ルベシ**）了。



15 迪拉·露贝西（デラ-ルベシ）

基马："回去么？小渡？"

小渡："等一下，我有件事想要确认一下，大家请退后！嘿呀！"巨大的门上被小渡钻出了一个小洞。

米娜："好、好厉害，小渡！"

基马："干得不错嘛……！"

乔奏："哔哔！（龙语）"

小渡："嘿嘿，这点事情我还是……"

随后众人进入（**デラ-ルベシ**），进入后小渡马上感到了一丝寒意，这个洞比外面还要冷。推动远处左边的雕像刷新出箱子，打开后取得一瓶热牛奶，先喝下去暖暖身子吧。然后利用绿色宝玉的跳跃攻击弹上浮空的落脚之处。要连跳三次，落脚点狭窄，对操作还是有一定要求的。进入后是一个丁字形的很小的空间，分别触动红与绿色的机关刷新出一个箱子以及一块浮游踏台，取得箱子后通过浮游踏台进入下一个区域。

进入这房间后小渡发现分上下两层，上层有红色开关的地方似乎还过不去，小渡只好先进入下层中心地带敞开的路口。进入之后发现房间还是老样子，看似是三岔道路比较复杂，其实只有一条道路是目前的小渡能够进入的。没什么好说的，打倒烦人的骷髅后进入吧。进入后看到三只螺丝犬，这东西动作快，还会防御，推荐使用范围宝玉攻击一口气解决。战斗胜利后刷新宝箱，打开后得到钥匙一把。

出门后打开所在房间上方原来锁着的门，才算是来到了这个地域中目前最大的房间了。这房间虽然很大，但貌似机关并没多复杂。首先通过触动开关可以刷新出一个宝箱，然后将中央地带的石头雕像全部推整齐便可以打开大门。这个地带是骷髅和冰石巨人的组合，小心对付。进入后的房间里有两具骷髅和一个冰石巨人的组合，消灭后再解决了蝙蝠便可以打开对面的门。但是通过红色武器的宝玉攻击是能够打穿隐藏于墙上的洞的，进入这个算是隐藏的房间可以得到免费全回复的机会哦！

回复过后出门，进入刚才战斗胜利后打开的门，又是一间宽阔的房间。小渡这个时候才发现，这个迷宫的房间布置很可能是左右对称的！消灭敌人之后，将一处移位的石雕像推回原位置，但是有一块本应有雕像的地方却是空的。只好先前进，进入一个细长条的小房间，基本也跟右边对称。爬梯子在上层踩动开关，下层大门打开了！进入后打败敌人，爬上梯子进入。

刚进了这间门小渡吓了一跳以为是死路，整个房间被高栅栏包围。等仔细一看才发现这房间是被栅栏包围的，由浮游踏台组成的空中桥梁。尝试了一次以后小渡才发现，这些浮游踏台的承载时间都是有限的，以往那种慢条斯理的跳跃方法已经不再适用，发挥你人猿泰山的潜力吧！经过三次连续而又准确的跳跃，小渡通过了这个房间。

出门小渡就发现了这里就是刚进区域的第一个房间。在上层的箱子里可以拿到一把钥匙，然后触发机关使下层出现浮游踏台。马上回头，重新通过空中桥梁，来到之间有一扇锁着的门的房间（就是空中桥梁左边的那个房间）。拿刚刚得到的钥匙开门进入，小渡发现许多熟悉的石像，刚想去推，石像突然翻滚着向小渡扑来。击倒两只会动的石像怪后，小渡进入了里面通往的房间。

先打败两只冰石巨人后，小渡发现这个房间有两个踩踏机关，于是用石头压住其中之一，自己站在了另外一半上，紧锁的房间果然应声打开。进那房间之前小渡先进入之前被推的那块石头挡住的房间，进去之后空无一物……不对，地上有个可以打洞的区域。小渡用红色跳跃宝玉攻击果然成功进入，在这里不仅仅有Q版的试炼鸟可以拿，还有非常实用的饰品"狼牙（狼**の**牙）"。

回到有两个踩踏机关的房间，如果



同伴是米娜的话可以踩地面的图标进入B1F得到"爱的欠片"。这个房间隐藏的东西还真不少，现在终于能够前进了。进入后看见一个绿色的触动机关，原来它是一个计时的浮游踏台。别以为路很近，这个计时时间非常的短。进入后打倒众多敌人，先触动一个红色机关放出浮游踏台，然后利用绿色宝玉的跳跃能力跳到顶层的通道推落那具缺少的雕像至下层。先不要下去，继续前进得到Q版的试炼鸟后再回头，在试炼鸟这里消灭全部敌人后还会刷箱，不过现在还得不到。

然后出来从最高层直接跳下去拿刚才石雕像凑齐刷的箱子，得到一把钥匙。用刚才放出以防万一浮游踏台可以跳回红色机关那边，一路贴边走进入下一个房间。在一个现在还不能打开的青色机关处爬上梯子可以得到热牛奶，跳下来用钥匙开启对面的锁。进去之后又有一个绿色的计时机关，似乎是针对下层试炼鸟取得的。暂时不管它，先用绿色宝玉的跳跃力跳上最高层，进入下个房间。击倒几只螺丝犬，取得钥匙，OK原路返回。



回来以后触动绿色计时机关，继续向下冲时一定记得把红色机关也发动，然后去下层中央地带得到那只试炼鸟，再跳回来。进入右上角的小屋，用钥匙开门。一路前进到三具骷髅的房间将它们全部击倒后终于得到了大型钥匙"大**きな**键"。终于可以回到入口那里开那把碍眼的大锁了，小渡顺着路回到了入口，打开了那把神秘的大锁。

进门后映入大家眼帘的是一座冰的豪华大厅，而小充站在大家面前。小渡本以为老友相逢能欢喜一场，却被小充无情的告知能得到女神祈祷的旅者只能是一个人。两个人为了实现自己来幻界的初衷，拔刀相向……

小充的攻击方式基本是远距离攻击，分火球与冰箭两种。冰箭比较有威胁，分三向向小渡袭击。而火球总是与小充的防御技能冰墙同时出现，跳过冰墙就是攻击他的好机会。总的来说，躲开小充的远距离攻击，迅速接近他并发动普通攻击是基本战术。而过于接近后小充消失时基本都会在小渡身后的远处出现，基本上没有难度的一个BOSS。

小渡胜利后小充将青色宝玉（青**の**宝玉）交给了小渡，并约定下次见面的时候就是二人赌上自己命运的一战。这时那神秘少女的声音再次想起，等待小渡的究竟是什么样的命运呢？　（未完待续）

GROWLANSER グローランサーV Generations

PS2	本刊译名：梦幻骑士5 世纪传承				CERO A
	ATLUS	7140日元	2006.8.3		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	103KB	

大陆的形势日益紧张，内伊朗王国和古朗盖伊鲁王国之间的战争一触即发。为了阻止大陆再次陷入战乱，赛昂西鲁特一行阻止住了内伊朗王国复国的计划，并且进入古代遗迹调查。

CHAPTER 5 赛昂西鲁特篇

赛昂西鲁特一行刚走出遗迹，便看到古朗盖伊鲁王国三大杀手之一的加里库正在与斯库利巴激战，在斯库利巴中还有一只不曾见过的变异体，也许它就是传说中的古代生物兵器。而古朗盖伊鲁王国竟然派遣士兵包围此处，更说明该国对和平维持军毫不信任。加里库虽然不想欠和平维持军人情，但为了保护部下们的宝贵生命，还是与赛昂西鲁特等人合作战斗。战斗的地点在西利路提亚王国，古朗盖伊鲁王国的举动很容易引发战争，但是加里库等人的目的只是保护自己的国家，因此古莱阿斯也不好再说什么。这次的事件充分证明了罗库拜因将军的"谋反"行为，消灭掉斯库利巴后加里库决定立刻带兵返回进行作战准备。为了阻止古朗盖伊鲁王国引发新的战争，赛昂西鲁特一行决定继续追杀逃之夭夭的变异斯库利巴。在刚才的战斗中，加里库注意到赛昂西鲁特身上散发的光芒，并发现他可以弱化斯库利巴的奇妙能力，因此产生了将赛昂西鲁特逮捕回国，利用他的力量控制斯库利巴的想法。



由于变异的斯库利巴消失在西利路提亚王国境内，因此众人决定先去通知夏丽丝，让该国做好防御准备。在西利路提亚王国王都，小妖精珂琳还遇到了旧相识，不过她却是珂琳的竞争对手，两个小妖精大吵一场，还好有赛昂西鲁特在旁安慰珂琳。

返回和平维持军本部，从副司令阿伊扎库口中得知，现在赛昂西鲁特拥有的弱化斯库利巴的能力与超级的听力一样，都是那次手术为赛昂西鲁特带来的



"副产物"。汇报完毕走出司令部后，赛昂西鲁特见到了多日不见的艾米，她的手术也获得成功，现在拥有与赛昂西鲁特相同的能力。随后有士兵报告在西利路提亚王国境内发现了变异斯库利巴，赛昂西鲁特等人立刻再次前往西利路提亚王国王都。幸亏前些天古莱阿斯及时提醒，夏丽丝做好了防御准备，变异的斯库利巴没能进入城市，伤害到百姓，但却杀害了大量的士兵，目前已经逃走。此时露米娜忽然出现，并告诉赛昂西鲁特变异斯库利巴的去向，似乎她对赛昂西鲁特抱有非常特殊的感情。按露米娜的指示，在工事桥附近果然发现了变异斯库利巴，但它却在召唤出大量怪物后逃往利奥莱村方向。消灭掉怪物救出工人后，赛昂西鲁特一行立即去利奥莱村。不过这次又扑了个空，只从村民口中得到有怪物沿海向东前进的消息。

赛昂西鲁特一行一边向东前进，一边搜集情报，终于在古朗盖伊鲁王国王都找到了变异斯库利巴，并与露法斯合力将其消灭。变异斯库利巴死后竟然变成了古伊朗王国的士兵，难道传说中的生物兵器就是能将人类变成变异斯库利巴的武器吗？或者说现在出现的斯库利巴原本都是人类吗，不过由于在古代遗迹被打开以前很早就出现了斯库利巴，这样的可能性并不大，因此众人判断只有变异的斯库利巴原是人类。在战斗中，加里库和露法斯似乎提到了某种兵器，这引起了古莱阿斯的重视。虽然对和平维持军一直抱有敌意，但这次若不是赛昂西鲁特及时赶到，这个城市很有可能被变异斯库利巴摧毁。因次加里库虽然不情愿，但还是向赛昂西鲁特一行表示感谢，露法斯更是对和平维持军的看法有了些改变。在王宫附近，赛昂西鲁特听到了古朗盖伊鲁王国国王与中将的对话，国王命令中将使用人类做某种试验，难道是他们使用生物兵器将人

古代兵器从空落下各大势力蠢蠢欲动



类变成变异斯库利巴吗？

事情告一段落，麦露维娜返回和平维持军本部汇报情况，古莱阿斯、法尼露及赛昂西鲁特则继续寻找失窃的资料。在内伊朗军的秘密基地，赛昂西鲁特一行发现内伊朗王国代表，也是国王的比托里奥正在与罗库拜因将军的部下交谈，于是立即找他们索要资料，但得到的回答却是战斗，结果只好以武力将士兵们解决，只有比托里奥逃亡。之后不但夺回了失窃的资料，还找到了波多拉多语写成的书籍。审问俘虏后，得知在古朗盖伊鲁王国王都被击毙的变异斯库利巴竟然是罗库拜因将军的老部下菲路纳多，他曾经带领士兵们进入古代遗迹寻找古代兵器，但走出来的却全是变异斯库利巴。

到此夺回资料的任务顺利完成，不过古莱阿斯看中了赛昂西鲁特优秀的战斗能力和法尼露的知识，因此向麦露维娜将二人借来，共同完成S级指令——继续寻找内伊朗王国罗库拜因将军的部下。而且古莱阿斯没有将刚才得到的波多拉多语书籍交给麦露维娜，因为他将赛昂西鲁特和法尼露两人要来的真正目的是调查这本书籍的内容。

在大山深处，赛昂西鲁特一行找到了波多拉多人的暂住地，但他们似乎因什么事而突然撤离。在这里仔细寻找后，找到了一封写给配鲁纳基博士的信笺，信中提到了面会罗库拜因将军之事，法尼露还找到了一张奇怪的地图。走出山中小屋后，与比托里奥和内伊朗士兵不期而遇，看来他们的目的是找配鲁纳基博士。见到赛昂西鲁特一行后，比托里奥立刻撤退，只留下士兵们战斗。将内伊朗的士兵解决后，赛昂西鲁特一行乘船出海继续寻找波多拉多人。在船上与白衣人吉库瓦鲁特联手消灭了突然袭来的斯库利巴，由于他也要寻找波多拉多人，因此成为赛昂西鲁特一行的同伴。下船之后商人卡朗委托众人护卫他前往托托村，由于和平维持军的宗旨是助人为乐，而且也是顺路，因此在征求了同行人吉库瓦鲁特的同意后，赛昂西鲁特接受了商人的委托。

找到了波多拉多人后，吉库瓦鲁特向他们询问了龙脉的情况，而古莱阿斯手中的波多拉多语书籍也是关于使用龙脉力量的资料。但由于作者是被波多拉多人放逐的配鲁纳基博士，所以这些波多拉多人坚决不肯继续解读。不过目前的证据已经可以证明配鲁纳基博士确实曾经与罗库拜因将军合作，只是不知详情。

向副司令阿伊扎库汇报之后，阿伊扎库命令赛昂西鲁特和法尼露组队继续调查，被排除在外的古莱阿斯立刻表示反对，但副司令却说赛昂西鲁特和法尼露隶属实行部，古莱阿斯隶属政治部。虽然古莱阿斯心中不服，但却没有别的办法。之后赛昂西鲁特回宿舍休息，当刚睡了没多久便听到门外传来阵阵骚乱之声，原来在瓦斯利村又出现了大量斯库利巴，随后立刻与麦露维娜赶去帮忙。在瓦斯利村内，副司令阿伊扎库在奋力战斗，并且下令让全部士兵撤退，赛昂西鲁特和麦露维娜自是不能一走了之。结果虽然二人最终消灭了斯库利巴救出了没来得及撤退的士兵和阿伊扎库副司令，但没有得到任何奖励，反而因不服从军令被阿伊扎库副司令批评一番。

次日总司令赛鲁迪斯命令赛昂西鲁特汇报配鲁纳基博士之事，并派遣给赛昂西鲁特新的任务：寻找配鲁纳基博士。（看来确实是官高一级压死人啊！）在边境的小村内，赛昂西鲁特一行搜集到一些配鲁纳基博士的情报，还找到了与配鲁纳基博士相识的朗迪，但朗迪对和平维持军相当不满，不肯告诉大家任何配鲁纳基博士的情报。而朗迪对和平维持军不满的原因则是在多年前自己曾经被配鲁纳基博士搭救，之后目睹配鲁纳基博士险些被和平维持军杀害。此时村外的隧道突然坍塌，朗迪的宝贝女儿被困其中，赛昂西鲁特一行立即前去营救。由于自己的心肝宝贝被和平维持军所救，朗迪对和平维持军的看法发生改变，并认为赛昂西鲁特值得信任。向大家表示感谢之后，朗迪亲自带路领大家去找配鲁纳基博士。



见到配鲁纳基博士后，终于弄清了整个事件的来龙去脉。原来和平维持军赖以生存的古代兵器中的龙玉直接吸取大地的能量，由于整个大陆被结界封闭，龙玉吸取能量导致大地逐渐失去活力，如果继续使用则很有可能导致大地灭亡。但阿伊扎库副司令却认为古代兵器是和平维持军的象征，更是阻止战争不可或缺的武器，因此坚决不同意将其落下，并且派遣和平维持军士兵追杀坚持要将古代兵器落下的配鲁纳基博士。古朗盖伊鲁王国现在手中的兵器要吸取人类的力量才可使用，而当年阿伊扎库命令配鲁纳基博士进行的试验也是要利用人类的能量取代龙玉，因此配鲁纳基博士坚决要离开和平维持军。之后配鲁纳基博士只好利用罗库拜因将军复兴故国引起动乱，希望能借机将和平维持军消灭，然后让古朗盖伊鲁王国统一整个大陆，彻底取代和平维持军的地位。这样做虽然会引起战争，但至少比大地灭亡要强上许多。而和平维持军总司令赛鲁迪斯却对这一切毫不知情。

当古莱阿斯向配鲁纳基博士询问生物兵器时，配鲁纳基博士提出了条件：先将和平维持军基地上空的古代兵器落下停止使用。虽然古莱阿斯贵为总司令的宝贝公子，但这件事却不能私自做主，因此邀请配鲁纳基博士返回和平维持军本部与父亲面谈。但曾被和平维持军士兵追杀的配鲁纳基博士不敢以身犯险，最后让朗迪作为自己的代表先去找赛鲁迪斯谈谈。

赛鲁迪斯虽然身为和平维持军的总司令，但是却对龙玉和追杀配鲁纳基博士毫不知情，因此立刻把阿伊扎库叫到会议室询问情况。事到如今阿伊扎库对自己的所做所为毫不隐瞒，但却对降下古代兵器持反对意见，不过由于是总司令的命令，他只好服从并去做准备工作。然而此时关键的龙玉却被人盗走，古代兵器从空中缓缓落下。更让人奇怪的是并没有可疑人物出现在基地中，因此古莱阿斯怀疑此事为内贼所为，而麦露维娜也在此时突然消失更证实了大家的猜测。

古代兵器刚刚落下，古朗盖伊鲁王国和西利路提亚王国的军队便杀向和平维持军本部，赛昂西鲁特一行立刻出发，迎击古朗盖伊鲁王国军。这次率领古朗盖伊鲁王国军队的是三杀手之一的露法斯，这让众人十分迷惑，按道理说他对和平维持军的敌意远不如加里库，而且他也并不是那种好战之人。结果战斗到一半，古朗盖伊鲁王国中将突然现身下令军队撤退并将露法斯带走，事后不久还发表声明这次进攻完全是露法斯的个人行为，目前已经将他流放。而西利路提亚王国那边也是准将的个人行为，夏丽丝已经将该人逮捕。由此可见在两国中确实有不少人非常仇恨和平维持军，但是也有很多人支持和平维持军……

麦露维娜的任务是在和平维持军卧底，从背叛族人的叛徒手中盗取龙玉，也就是说背叛者就是阿伊扎库。当年为了阻止战争，阿伊扎库背叛了族人，而

本章流程
1、MISSION1：一开始变异斯库利巴会攻击洞口，因此玩家要在屏幕上方一回合显示时间内逃至安全地带。友军的能力很强，跟他们抢夺经验才是本战的关键。还要注意为体力不足的士兵回复体力。
2、三岔路口向西进入西利路提亚王国王都。
3、进入王都后一直向上，与古莱阿斯和夏丽丝交谈后去宿屋。
4、返回和平维持军本部，找副司令汇报。
5、再次返回西利路提亚王国王都，在城市中与同伴们对话后回宿屋睡觉、存盘、出发。
6、出城南下前往工事桥。
7、MISSION2：敌人会不断出现援军，注意保护工人安全。
8、去リオレ－村收集情报，然后向东进入古朗盖伊鲁王国。
9、在沙漠小镇剧情后去古朗盖伊鲁王国王都。
10、MISSION3：敌人数量很多，注意保护市民，要全力攻击变异斯库利巴，以免它逃进王宫。
11、与麦露维娜对话后找古莱阿斯，组成三人队伍。
12、ゼルドック街购买白バラ香水，然后ヤ－ジエン村下面第二个场景。
13、对此场景内机关使用白バラ香水开门。
14、MISSION4：让法尼露使用三次活魔法便可消灭逃跑的士兵，因此其他两人一定不要冲得太靠前，此外敌人还会自相残杀。
15、出去后一直向西北前进，进入巴库塔守卫的隧道。
16、隧道里敌人又多又强，最好快速逃跑。走出隧道后第二个场景有小屋可以存盘休息。
17、与宿屋主人对话，询问刚才出屋男子的情报。然后返回上一场景找他。之后从挡路岩石旁边进入深处。
18、MISSION5：最好事先锻炼一下，提高自己的级别。先消灭敌人中的28级士兵，在己方队员昏迷时要及时回复。将三名近身敌人消灭后战斗会变得非常轻松。
19、返回宿屋场景乘船出发。
20、与白衣人吉库瓦鲁特对话，然后与船长、船员对话。
21、MISSION6：吉库瓦鲁特一人便可对付一只斯库利巴，敌人有四名杂兵增援，不要让它们靠近船尾的女神像，还要注意为乘客回复体力。
22、出村后一直向西。
23、MISSION7：快速前进将敌人走向波多拉多人的路口挡住，不让敌人攻击到他们是本战取胜的关键。
24、返回和平维持军本部。
25、向副司令汇报后去宿屋，听到骚动后出门与麦露维娜对话。
26、MISSION8：阿伊扎库很强，我方队员也很强，因此本战非常轻松。
27、找总司令汇报，古莱阿斯加入。
28、从西利路提亚王国王都南下，进入ジュワイナ村，与最里面房间的朗迪对话。
29、MISSION9：要在三层救小孩，前两层只需注意个别向小孩子靠近的敌人。第三层则要先使用不被敌人发现的特技快速移动到小孩身边，吸引敌人的火力。由于空气稀薄，我军和小孩都会自动损失体力。
30、找朗迪对话后回去睡觉，第二天跟他一起找博士，之后带博士回朗迪家。
31、返回和平维持军本部。
32、从古代兵器出来后找总司令对话，之后找到古莱阿斯，最后返回司令部。
33、MISSION10：敌人援军很多，我军一定要先占据有利地形阻止其通过。注意回复和使用大范围魔法，击败露法斯便可过关。
34、购买好装备药品后进入本部基地，进入以前门口大量士兵集合的仓库，从井口下去。

麦露维娜却正是他的亲生女儿。因为阿伊扎库的原因，麦露维娜从小就吃尽苦头，为了能得到族人的认可，她只能隐瞒身份潜伏在父亲身边伺机而动。但是在关键时刻，她拒绝一错再错，没有将龙玉交给族人而是将其带回到和平维持军本部。虽然麦露维娜身世可怜，而且事出有因，但毕竟使和平维持军陷入了危机，因此被暂时关押。将龙玉放回原处后，古代兵器再次升上天空。副司令阿伊扎库立即建议向古朗盖伊鲁王国和西利路提亚王国发动报复性射击，但由于现在能量不足只能等待一阵。总司令赛鲁迪斯表示反对，并命令赛昂西鲁特将配鲁纳基博士带回，希望他能来说明再次发射的危险性。

带回配鲁纳基博士时，和平维持军本部已经分成了阿伊扎库派和赛鲁迪斯派，总司令赛鲁迪斯也被关押在牢房中，阿伊扎库更占领了古代兵器准备发射。安



顿好配鲁纳基博士后，赛昂西鲁特一行立即前往古代兵器内部，希望能阻止住阿伊扎库的下一步行动。虽然打败了阿伊扎库，但古代兵器却自动落下，原来是白衣人吉库瓦鲁特趁乱潜入和平维持军本部盗走龙玉。在他口中提到了女王斯库利巴。那是被封印多年的斯库利巴之王者，由于和平维持军使用龙玉导致大地逐渐失去力量，迟早大地会无力继续将它封印，因此吉库瓦鲁特要盗走龙玉。

阿伊扎库认为这次古代兵器坠落必然会导致古朗盖伊鲁王国的攻击，因此建议先下手为强。但是大家都对他表示反对，最后阿伊扎库竟然离开和平维持军，准备用自己的力量去阻止战争。赛昂西鲁特一行则是立刻赶往麦露维娜的出生地搜寻龙玉的情报。此时阿莱萨的尸体却也突然失踪，更让和平维持军乱上加乱。

龙玉守护之里的居民对麦露维娜的态度极其恶劣，原来她的父亲阿伊扎库已经抢先一步到达这里，打伤了族长，并进入了严禁进入的修炼场最底层寻找龙玉的制作方法。不过受伤的族长对麦露维娜相当信任，甚至让麦露维娜等人使用这里的设施去寻找阿伊扎库。在修炼场赛昂西鲁特一行不但见到了阿伊扎库，还发现了一艘古代战舰。这艘战舰的舰长名为贝鲁比利，在主舰驱动部分严重损坏后，下令使用辅助动力系统微速前进，但由于大陆被结界包围，战舰不能脱出，因此藏身于地下。那些攻击该战舰的人目的则是夺走贝鲁比利手中的龙玉。之前两方长时间的交战时，大陆上诞生了最强最恶的生物斯库利巴。由于斯库利巴的无差别攻击和生活习性，整个大陆的海域全部被占领，各块大陆间失去了联系。贝鲁比利等人利用龙玉将斯库利巴之王引出，并成功将其封印，大陆周围出现了结界，将力量输送到封印中，但同时也切断了外界流向龙脉的力量。也就是说在龙脉的力量都要消耗在封印斯库利巴女王上，因封印逐渐弱化的斯库利巴女王要在两千年后死亡，如果正常使用的话龙脉剩余的力量可以维持三千年。因此为了保护两千年这块大陆上全部人类的生命，完全拯救这个世界，一定要守卫住龙玉，而龙玉守护之里的人们就是贝鲁比利等人的后代。这些记载表明大陆上封印着女王斯库利巴，封印正在使用着龙脉的力量，和平维持军的古代兵器消耗着龙脉力量很有可能导致封印失败，将女王斯库利巴放出。根据族内的记载，目前已经将女王斯库利巴封印了一千九百年，还要过一百年它才会死亡。虽然阿伊扎库知道自己的做法会消耗龙脉的力量，但是为了阻止战争，保护眼前的人类，只能牺牲未来。与族长交谈之后，阿伊扎库决心继续寻找龙玉或者其他的力量来阻止战争，一个人走上自己选择的道路。看着父亲离去的背影，麦露维娜向众人表示歉意后追了出去……

返回和平维持军本部赛昂西鲁特先向总司令赛鲁迪斯汇报了情况，然后与总司令一起前往瓦斯里村找吉库瓦鲁特面谈。赛鲁迪斯不愧是当年拯救世界的英雄，了解到女王斯库利巴的事情后，立刻决定将其击倒维护世界和平，因而向吉库瓦鲁特询问它的详细情报。但是吉库瓦鲁特却说只有自己才能将它打倒，人类只能成为累赘，还告诉大家现在自己的力量尚未恢复，所以要大家耐心等待。

此时知道古代兵器不能发射的古朗盖伊鲁王国军无视和平维持军的命令，大部队杀向西利路提亚王国。虽然现在已经失去了古代兵器，但和平维持军仍



然不能坐视不理，立即派兵遣将阻止两国的战争。吉库瓦鲁特的身影也出现在战场上，不过他开始是消灭古朗盖伊鲁王国军士兵。但在击退古朗盖伊鲁王国军士兵后，吉库瓦鲁特竟然向西利路提亚王国士兵发起了攻击，而他的使用的能力却是将人类吸收转化为自己的力量。法尼露不愧是科学研究者，观察事物相当细心，通过这次接触，她发现吉库瓦鲁



特对古代的事情了如指掌，却对现在的事情一无所知，因此判断他就是一直被封印的生物兵器。内伊朗王国的罗库拜因将军进入遗迹后，才将他释放出来。于是大家立刻回去找配鲁纳基博士商量对策，但配鲁纳基博士也只知道如果生物兵器是同伴则会无敌天下，如果是敌人那将是比斯库利巴还要凶恶万倍的敌人，并且认为生物兵器可以自主行动。

为了调查出真相，赛昂西鲁特一行决定前往遗迹。在遗迹中得到水晶后返回途中竟与阿莱萨相遇，众人自是又喜又悲。喜的是她竟然未死，悲的是她竟然带领内伊朗王国的士兵计划破坏遗迹。法尼露见到自己唯一的好友健在，自是开心异常，并且劝说她回心转意，可惜毫无效果，两方人马还是要通过战斗解决问题。战斗中吉库瓦鲁特出现并且支援阿莱萨，而我方的援军竟是古朗盖伊鲁王国的沃路盖纳中将，更让人惊讶的是沃路盖纳中将在战斗中使用手中的装置召唤出斯库利巴。内伊朗王国为了复兴大业借用吉库瓦鲁特的力量，而古朗盖伊鲁王国则是利用配鲁纳基博士制作的操纵装置控制斯库利巴。而使用这个操纵装置必须牺牲人类的生命来获取能量，为了这次的战斗，古朗盖伊鲁王国已经牺牲了二十条人命。此时终于可以确认吉库瓦鲁特就是古代的生物兵器，因此大家找到配鲁纳基博士询问将其再次封印的方法。以前是用一种古代魔法封印吉库瓦鲁特，该魔法就是在限制的地域内将时间静止的魔法，如果想再次将吉库瓦鲁特封印，必须将他带回原来的场所。这也是内伊朗王国军要将遗迹摧毁的原因。在刚才的战斗中，法尼露还发现似乎操纵斯库利巴的装置对吉库瓦鲁特有一定的影响。

回到和平维持军本部后，古莱阿斯劝说赛鲁迪斯出兵，从古朗盖伊鲁王国手中夺取将那牺牲人类的危险装置。由于和平维持军的宗旨是不与他国发起战争，不允许大陆各国战争，因此赛鲁迪斯拒绝了儿子的请求。不过古莱阿斯并没有放弃，而是叫上赛昂西鲁特等人，一起私自从古朗盖伊鲁王国军手中夺取了装置。因此和平维持军内部再次分成两派，一派是支持赛鲁迪斯守旧派，另一派则是支持古莱阿斯的创新派。创新派不但协助赛昂西鲁特一行从古朗盖伊鲁王国平安撤离，还在瓦斯里村建造了新的和平维持军本部。艾米也是创新派的中坚力量，在返回瓦斯里村后，艾米

本章流程

35、MISSION11：战斗开始后麦露维娜会投诚，但派不上什么用处，还是要依靠自己的实力。

36、返回和平维持军本部，之后回宿屋，与宿屋老板边上人对话选择**ジュワイナ**可自动到达，但可惜要自己步行回来。

37、MISSION12：虽然敌人很多但会自相残杀，而且我方也有援军，集中火力各个击破。

38、MISSION13：战斗开始一会儿后，敌人士官长出现，要抓紧时间将他击毙。胜利后可回宿屋睡觉存盘。

39、进入古代兵器动力层后，交替攻击机关，进入最深的房间。

40、MISSION14：本战需要抓紧时间突破，快速调查阿伊扎库旁边的桌子，为了开门，朗迪或者法尼露一定要跟着。

41、从找到麦露维娜的地方北上。（地道已经不能走了）

42、MISSION15：敌人多，但我军也有强力支援，快速歼敌后切断位于两水晶中间的主炮动力源。

43、宿屋休息后与朗迪对话出发，前往**ワスリ－**村。

44、MISSION16：注意保护友军士兵，尤其是敌人堆里出现的那几名。

45、去**ノ－スト－ル**山顶寻找水晶碎片，然后进入遗迹。使用从赛鲁迪斯处得到的钥匙开门。

46、MISSION17：战斗难度不大，但BOSS体力超高，嫌麻烦的话可以在夺到动力矿石后撤退。

47、将动力矿石镶嵌在左边曾碰到阿莱萨的房间内机关上，开启电梯。

48、去上层将收信水晶取下后回来取走送信水晶，返回和平维持军本部。

49、MISSION18：一开始被人围攻，大意不得。敌我援军出场后战斗便没有什么难度了。

50、回和平维持军本部去法尼露房间找博士，之后去找总司令。

51、去**ゼルドック**。

52、MISSION19：从栅栏进入，将巴库塔消灭后拣起操纵装置，从正门离开战场。

53、去**ワ－スリ－**村，在最左下自己家休息。

54、一直向东追阿伊扎库。

55、MISSION20：快速消灭下方的斯库利巴和阿莱萨，注意保护友军。

56、在**ワ－スリ－**村得到情报后回本部，然后向内伊朗前进。

57、MISSION21：敌人是大量的斯库利巴，而且还有不少增援。开战初期比较艰苦，多使用强力魔法，注意保护麦露维娜。

58、派遣任意一人去保护士兵，然后去**ヤ－ジエン**村。

59、MISSION22：让持有特殊石像的队员靠近敌人防御，等士兵发动魔法催眠敌人后接近别的敌人，守卫路口的三人全部负责回复即可。

60、回和平维持军本部，与妖精对话三次去各个场景召集同伴。（麦露维娜在基地内）然后去找博士。

61、醒来剧情后向东前进。

62、MISSION23：又是一开始比较辛苦的一战，不过越打越轻松。阿伊扎库损失一定体力后会逃跑，一定要阻拦他。

63、从**ヤ－ジエン**村向左一直前进，之后向北进入**ヌナ－ン**遗迹。

64、沿路利用机关和宝玉开辟道路。

65、MISSION24：要抓紧时间消灭斯库利巴，第20回合主角会觉醒声波。注意为昏迷的队员及时回复。

66、返回和平维持军本部先找博士再找副司令。

67、去刑务所，先调查桌子抽屉得到小石像，再调查小书架旁的水桶。

放弃武力以德服人矛盾解决和平重现

将一封信交给赛昂西鲁特，这封信是从小抚养赛昂西鲁特阿姨的遗物。信中提到赛昂西鲁特的亲生母亲就是露米娜，也是一名和平维持军的士兵，在与斯库利巴的战斗中英勇牺牲。夜晚，露米娜真的出现在赛昂西鲁特的面前，为儿子讲述了自己和他父亲的故事。从外表看来露米娜和赛昂西鲁特年纪相仿，完全看不出是母子关系，而且似乎只有赛昂西鲁特能感受到她的存在。

第二天清晨，阿伊扎库副司令来访，可惜他并非来叙旧而是以朗迪女儿作为人质，索要操纵装置。为了保护无辜，赛昂西鲁特只好将装置交给阿伊扎库。之后追逐阿伊扎库的途中被吉库瓦鲁特和古朗盖伊鲁王国军的战斗阻拦。失去操纵装置的古朗盖伊鲁王国军完全不是吉库瓦鲁特的对手，加里库战败后沃鲁盖纳中将阵亡。不过被放逐的露法斯及时赶到，与赛昂西鲁特一行合力将吉库瓦鲁特击退。沃鲁盖纳中将临死前宣布露法斯回归祖国荣升大尉，并嘱咐他要以真正的和平为目标。在这次的战斗中还出现了很多由人类变异而成的斯库利巴。

返回瓦斯里村后得到了麦露维娜的情报，随后在和平维持军本部找到了她。因为阿伊扎库要使用操纵装置取



代原先的古代兵器，这种做法会再次牺牲大量无辜，因此麦露维娜来请求大家帮忙阻止自己的父亲一错再错。新老两代人的不同思想决定了两代人选择的不同道路，年轻一代认为光使用武力来镇压根本不能解决问题，只能积累各国的仇恨，因此改革才是当务之急。

在内伊朗境王国内，赛昂西鲁特一行找到了阿伊扎库，他已经召唤出了大量的斯库利巴，准备向古朗盖伊鲁王国和西利路提亚王国发动示威性攻击，继续用武力震慑住大陆各国。这样的做法年轻一代自然不能认同，战斗之后终于将操纵装置夺回。但一只银白色的斯库利巴突然出现，一口将操纵装置吞掉，失望的阿伊扎库一个人离开了现场。由于目前最重要的任务是组织内伊朗王国和古朗盖伊鲁王国之间的战争，因此大家只好先放下银白色的斯库利巴。

大战开始之际，赛鲁迪斯司令赶来，不但表示自己支持儿子的做法，还提供了很大的帮助——带来一批可以使用高级催眠魔法的士兵。在赛昂西鲁特一行的努力下，终于击败了大举进犯的古朗盖伊鲁王国军，并且使用高级催眠魔法将他们全部生擒。兵不刃血便阻止了两国大规模战争让世界对和平维持军刮目相看，大大增添了人们对和平维持军的信任。和平维持军年轻一代的胜利使比托里奥与露法斯两国的代表不再是单纯地仇视，而是通过交谈互相有了进一步地了解。为了表现出自己的诚意，比托里奥还将友情勋章交给露法斯，露法斯也表示要建议国王以和平的方式来解决两国的矛盾。

由于银白色斯库利巴吞食了操纵装置，大战之后赛昂西鲁特一行顾不上休息又要立刻出发。由于它在二十年前曾经将朗迪的伙伴吞噬，朗迪发誓要将他消灭，在古代遗迹中，大家找到了不少重要的情报，原来这只银白色的斯库利巴是人为制造而成，目的是消灭斯库利巴，但是不能消除掉它体内攻击人类的本性。在与它战斗时，赛昂西鲁特竟然不能发挥出自己的能力，不知是因为操纵装置还是因为其他的缘故，众人只好在战后找阿伊扎库询问，但得到的答案却只是让赛昂西鲁特去刑务所找一个女人询问。

在刑务所内赛昂西鲁特一行找到了阿伊扎库所说的女人，她竟然就是露米娜。在这里还存放有大量犯人的身体，这些人只是被抽取掉了某些物质，并没有死亡，目前跟植物人颇为相似。看到眼前的情景大家都有些摸不到头脑，但后来出现的阿莱萨为大家讲解了这里曾经发生的一切。原来这里是阿伊扎库副司令下令建造的秘密研究所，从犯人的身体中抽去某些物质与斯库利巴的细胞融合产生一种新的细胞，并将这种细胞注射到人体，使被注射人在战斗中可以发出弱化斯库利巴的超声波。而且这种细胞在人体内逐渐增殖，使被注射者的能力逐渐增强，但在繁殖过剩时人类的身体将被斯库利巴的细胞占据。因此还要从那些被试验者（犯人）的身体内抽取物质制造成药，用来中和被注射者体内产生的毒素。正是因为这个原因，赛昂西鲁特在刚才的战斗中才会跟吉库瓦鲁特一样受到操纵装置的影响，不能发挥出自己的能力。因此阿莱萨认为，赛昂西鲁特等人根本没有资格指责吉库瓦鲁特，因为两人完全一样，都是牺牲别人得到能量。不久同样接受过手术的艾米也知道了此事的真相，非常痛苦地一个人在海滩上发呆，在斯库利巴出现后不但不肯反击，反而希望自己尽快被杀死。幸亏法尼露和朗迪及时赶来，与赛昂西鲁特一起救下了艾米。虽然事情让人难以接受，但是大家并没有被眼前的困难和不能改变的过去打倒，而是决定继续努力，法尼露更发誓要找到可以替代的药品。为了不再践踏人类的尊严，赛昂西鲁特拒绝再食用那些以人体制造用来保命的药品，但目前却没有可以替代之物。关键时刻古莱阿斯想到了一个好办法，那就是像当年的古人封印吉库瓦鲁特一样，在赛昂西鲁特体内将作祟的细胞封印。



完成封印后，又得到了吉库瓦鲁特入侵古朗盖伊鲁王国的消息，和平维持军立刻出发阻止他的行动。让人惊喜的是虽然赛昂西鲁特体内细胞被封印，战斗能力却未减弱，依然可以发出令斯库利巴弱化的细胞。最后虽然众人击倒阿莱萨并将吉库瓦鲁特消灭，但他并不相信赛昂西鲁特一行可以打倒数月后就会解除封印的女王斯库利巴。吉库瓦鲁特虽然只是生物兵器，杀害了不少士兵，但他的目的却只是积蓄力量将女王斯库利巴消灭。将胜利的喜讯带到古朗盖伊鲁王国王都后，露法斯也回报给赛昂西鲁特一行一个好消息——两国的元首准备会面商谈独立事宜，目前只是日期未定。通过这次的战斗，露法斯更坚信赛昂西鲁特一行可以拯救这个大陆，加里库虽然高傲却将珍贵的友情勋章赠与赛昂西鲁特……

在返回和平维持军本部途中，赛昂西鲁特一行救起了曾经遇见过的神秘女孩，但这个女孩却并不像大家想象得那么简单。苏醒后阿莱萨得知吉库瓦鲁特已被消灭非常难过，为了完成他的遗愿，阿莱萨决定帮助大家制造夺取斯库利巴能量的装置。在研究进行时，神秘女孩竟然抢夺操纵装置，并召唤出了大量的斯库利巴攻击和平维持军本部。战后神秘少女不知去向，但夺回了操纵装置。然而此时龙脉的力量已经被耗尽，女王斯库利巴封印解除，各地都出现了大量的斯库利巴。之后帮助各国消灭斯库利巴的战斗中都出现了神秘少女的身影，而且她还在现场召唤出斯库利巴。返回到和平维持军本部后，古代兵器已经修复完毕，并且改造为可以连射。由于女王斯库利巴的封印消失，大陆周围的结界也随之消失，大陆已经恢复了与外界的联系，因此不必再担心使用龙王的力量会继续导致大地失去活力。

本章流程
68、MISSION25：先消灭背后的两名敌人再全力消灭前面的敌人。
69、村中睡觉醒来去海边找艾米，然后回去再睡，之后再回来找她。
70、返回刑务所收集情报后，回本部找博士。
71、去ノ－スト－リ山遗迹，完成封印后回本部。
72、向东前进，遭遇吉库瓦鲁特。
73、MISSION26：战斗难度不低，尤其是刚开战时一定要注意回复。将全部杂兵消灭后再攻击吉库瓦鲁特。
74、向西走到桥头遇到妖精传话，然后去ゼルドック街妖精会场找加里库对话。与妖精对话得到露法斯章开始记录。
75、回本部睡觉醒来后找法尼露，然后去刑务所找阿莱萨，对话后选择“手う”，之后回基地找大家帮忙。
76、去ヤ－ジエン村西边遗迹，比利战死的地方可以拔走将军的武器。之后要消灭三只斯库利巴。
77、回宿屋睡觉，将友情勋章给露法斯看，然后继续睡觉。
78、MISSION27：消灭几只斯库利巴后在研究所见到神秘少女，使用强力魔法将她击倒。
79、将制御装置交给博士，睡醒后出城与前来报信的士兵相遇。然后去西利路提亚王国。
80、MISSION28：三只斯库利巴，我军有夏丽丝增援，毫无难度的一战。
81、去古朗盖伊鲁王国，通往ゼルドック的大桥。
82、MISSION29：还是对付三只斯库利巴，友军是露法斯，还是没有难度的一战。
83、返回本部进入古代兵器找两司令对话。
84、在门口遇到妖精由利，之后去议会找她。
85、跟着艾米一直向东，从绳子爬下悬崖。
86、MISSION30：大量的斯库利巴，战斗开始时利用地形优势使它们不能接近法师，让法尼露使用强力的范围魔法。坚持一会后回提示撤退，只要让男主人公调查绳子便全军撤退。
87、走ザ－ランバ西北海岸到达最终战场。
88、MISSION31：女王斯库利巴分成两个形态，并且不断召唤出杂兵，战斗难度并不是很大。只要拿出时间来砍，注意保护阿莱萨即可。
由于露法斯篇相当简单，在此不做介绍。

艾米调查队找到了斯库利巴的巢穴，但敌人的数量实在是太多，赛昂西鲁特一行怎么杀也杀不完，不能接近到女王斯库利巴，古代兵器从高空中连射也不能伤害到它。最后赛鲁迪斯和阿伊扎库这对老朋友将古代兵器开至最大功率，用整个古代兵器撞向女王斯库利巴，终于用自己的牺牲将女王斯库利巴撞伤，并且炸死了大量斯库利巴。

看着自己的父亲舍身取义，古莱阿斯和麦露维娜抱头痛哭，但二人迅速回复状态，要用自己的双手为父亲报仇，完成上代人的遗愿。在决战时阿莱萨也赶到现场帮忙，在新一代和平维持军的努力下，终于将这传说中的无敌怪物彻底消灭，为长达两千年的战争画上了休止符……





次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　9月2日上市



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　9月1日上市



特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话/大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　9月3日上市

让躯干尽情享受阳光乐趣的气质穿着如何打理？利用简单配件就能提升帅气度的关键点该如何定义？《搜酷》夏季终结号中，将通过T恤、配件、波鞋甚至日本街头达人的穿着理性，一同揭密最出色的清爽STYLE该如何实现！

SO COOL 2006年第(9)期

■定价：15元　8月28日上市

游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　接受邮购



本期《掌机迷》全新发表数个特色专区，全面开始增强可读性及趣味性。本期特别公开多款人气掌机游戏的隐藏秘技及心得，并对今夏几部值得留意的新作进行了详细的推介。

掌机迷62期

■定价：5.80元　8月21日出版

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者　幻魔戏本

■定价：19.80元　上市热卖中

不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　接受邮购

刊物	价格
电子游戏软件	
2006年第1～18期	9.80元
动感新势力	
27～31、34、36、38～43期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第21期、22、26～28、30～49期	9.80元
第51～62期(50期已售完)	5.80元
口袋迷(5)(新)	18元
声优写真志(新)	19.80元
游戏批评06秋季号(新)	12元
TOYS第(8)期(新)	9.80元
SOCOOL第(11)期(新)	15元
鬼武者　幻魔戏本	19.80元
游戏批评06春季号、夏季号	12元
SOCOOL第(1～11)期	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



全彩色
定价:12元
音乐CD附送
「北欧战神传2」原创音乐集
Valkyrie Profile Original Sound Track
游戏批评
秋季号
《北欧战神传2》原创音乐集
Valkyrie Profile Original Sound Track
游戏批评
将炽热的感情归于轻灵的思绪
让游戏的梦幻迈向金色的秋天
第一特辑·中国游戏的四维空间组曲
回顾国人接触游戏的历史，解说中国游戏商业的波澜起伏
第二特辑·校园游戏入学指南
在学子走进学府的季节里，为您讲述游戏中的校园故事
第三特辑·网络游戏“五道关”
平静审视“中国游戏产业的先锋”，剖析中国网游玩家的心态
Girl Game 特辑·美少女游戏进化论
焦点软件批评
北欧战神传2、异度传说3、女神异闻录3、
战国BASARA2、SD高达G世纪P等
游戏史料馆·召唤之夜——具有深邃传承的童话
游戏伟人·尽人皆知的“马里奥之父”
【秋季号】
九月中旬全国上市

新作游戏发售表

突然发现，现在有的游戏真的是不能玩，玩一会儿就能给你恶心的够呛……可有的游戏却又总给你惊喜，只要一摸顿时找到儿时游戏的那种感觉。有人总说，游戏其实没变味儿，更有甚者说这味道是越来越香。意思就是说：是玩游戏的人时过境迁，当年的心情早已不在。我持保留意见，您觉得呢？ □责编/龙马

PS2

中文名	原名	类型	厂商
8月24日			
_summer##	_summer##	AVG	GNsoftware
神业	神业	AVG	acquire
吉他英雄	Guitar Hero	ETC	SPIKE
盟军敢死队：打击力量	Commandos: Strike Force	ACT	SPIKE
8月31日			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
BLOOD+ ONE NIGHT KISS	BLOOD+ ONE NIGHT KISS	AVG	NBGI
9月7日			
TAITO BEST记忆下卷	TAITO BEST タイトーメモリーズ下巻	ETC	TAITO
9月14日			
SIMPLE2000系列 Vol.107 THE炎之格斗番长	SIMPLE2000シリーズ Vol.107 THE 炎の格斗番长	ACT	D3P
浪客剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	るろうに剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	FTG	BANPRESTO
PlayStation2 the Best 决战3	PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI
上帝之手	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	SLG	GAE
9月21日			
EA SPORTS 冰球06	EA SPORTS NHL06	SPG	EA
混沌战争	カオスウォーズ	SLG	IDEAF
9月28日			
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninesfox
九龙妖魔学园纪 再临	九龙妖魔学园纪 リチャージ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世嘉世纪2500合集	セガエイジス2500テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来记	风雨来记	AVG	FOG
10月05日			
龙珠Z爆发!NEO	ドラゴンボールZ スパーキング ネオ	ACT	NBGI
10月06日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
10月12日			
车手 平行线	ドライバー パラレルラインズ	RAC	AQI
死神－剑刃战士－	BLEACH－ブレイドバトラーズ－	ACT	SCEI
10月19日			
Gift -prism-	Gift -prism-	ACT	Sweets
10月26日			
转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	ASMIK-ACE
美人鱼－棱镜	マーメイドプリズム	SLG	D3P
乔乔奇妙冒险 幽灵血统	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	ACT	NBGI
雨格子之馆	雨格子の馆	AVG	日本一
水的旋律2－绯之记忆－	水の旋律2～绯の记忆～	AVG	KID
2006年秋			
天使之翼	キャプテン翼	SPG	NBGI
西蒙 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争	SLG	MMV-I
封印的RIMAJOHN	封印のリマージョン		
火影忍者－鸣人－木叶之魂!!	NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ!!	ACT	NBGI
Princess & Princess 公主们的危险放学时	プリンセスプリンセス 姫たちのアブナい放课后	AVG	MMV-I
预定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク－ザニューナイトメア－	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 大海与夏天的回忆－	パチパラ12 大海と夏の思い出－	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 くような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエムジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

中文名	原名	类型	厂商
2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	アーマード・コア4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナーシャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバー	FTG	NAMCO

Wii

中文名	原名	类型	厂商
2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤレボリューション	SPG	tecmo
2006年预定			
超级猴子球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザード新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv-i
火影忍者NARUTO	NARUTO－ナルト－	ACT	TAKARATOMY

XBOX

中文名	原名	类型	厂商
9月1日			
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
8月31日			
背罪者 心理犯罪	CONDEMNED PSYCHO CRIME	ACT	SEGA
9月7日			
剑豪ZERO	剣豪ZERO	ACT	元气
9月14日			
AquaZone热带鱼	アクアゾ－ン Life Simulator	ETC	Frontier Groove
9月28日			
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA
妖精计划	プロジェクト シルフィ－ド	STG	SQUARE ENIX
10月5日			
天诛 千乱	天诛 千乱	ACT	From Software
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假題）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ドコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	ス－パ－ロボット対战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan
光环3	Halo3	FPS	Microsoft

NGC

中文名	原名	类型	厂商
8月22日			
海贼王:大陆冒险	One Piece: Grand Adventure	ETC	NBGI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姫 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシ－ルド21	AVG	任天堂
超级纸片马里奥	ス－パ－ペ－パ－マリオ	ACT	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキ－コング たるジェットレ－ス	ACT	任天堂

GBA

中文名	原名	类型	厂商
8月3日			
旋律天国	リズム天国	ETC	任天堂
预 定			
超级方块霸王IIX	ス－パ－パズルファイタ－IIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列－围棋	みんなのソフトシリ－ズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团－红眼魔人－	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボ－ルGT トランスフォ－メ－ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキ－コングカントリ－2	ACT	任天堂

PSP

中文名	原名	类型	厂商
8月24日			
国王密令 II	KING'S FIELD ADDITIONAL II	ACT	fromsoftware
胜利赛马6 2006	ウイニングポスト6 2006	SLG	KOEI
罪恶装备 审判	ギルティギア ジャッジメント	ACT	ASW
SIMPLE2500系列携带版!!Vol.7 随时汉字提问挑战!汉字检定	SIMPLE2500シリ－ズ ポ－タブル!! Vol.7 どこでも汉字クイズ－チャレンジ! 汉字检定2006－	ETC	D3P
水银	タマラン	PUZ	SCEI
七田式脑白金	七田式トレ－ニング	ETC	Interchannel
右脑锻炼携带版	右脑锻炼ウノタン ポ－タブル		
加勒比海盗	パイレ－ツ－オブ－カリビアン	AVG	D3P
聚魂棺	デッドマンズ－チェスト		
摩托GP	MotoGP	RAC	NBGI
9月7日			
成为驾驶员!	パイロットになろう!	SLG	MMV－I
航空全明星	フライングオ－ルスタ－ズ		
卡普空经典合集	カプコン クラシックスコレクション	ETC	CAPCOM
9月14日			
游戏王双重怪兽GX TAGFORCE	游戏王デュアルモンスタ－ズGX TAGFORCE	ETC	KONAMI
山脊赛车2	リッジレ－サ－ズ2	RAC	NBGI
9月21日			
赏金猎手	バウンティハウンズ	ACT	NBGI
9月28日			
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の轨迹FC	RPG	FALCOM
雀－三国无双	雀－三国无双	TAB	KOEI
10月19日			
天地之门2－武双传－	天地の门2～武双传～	RPG	SCEI
10月26日			
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ－リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウオ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO－ナルティメイトポ－タブル	ACT	BANDAI
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

中文名	原名	类型	厂商
8月24日			
最终幻想3	ファイナルファンタジ－III	RPG	SQUARE-ENIX
月亮工厂 新牧场物语	ル－ンファクトリ－新牧场物语	SLG	MI
瓶盖精灵战斗	ダイノキングバトル	RPG	TAITO
太古漂流者	太古からの漂流者		
8月31日			
休闲大人的图绘DS	こころを休める大人の图り绘DS	ETC	Ertain
9月7日			
相等CARD DS	イコ－ルカ－ドDS	ETC	电游社
9月28日			
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS计算之章	いい头を丸くする。DS计算の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS常识、疑难之章	いい头を丸くする。DS常识、难问の章	ETC	IEK
口袋妖怪 钻石	ポケットモンスタ－ダイヤモンド	RPG	任天堂
口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスタ－パ－ル	RPG	任天堂
10月5日			
DS电击文库 ANISON	DS电击文库 アニソン	ETC	MEDIAWORK
10月6日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
预 定			
伊苏 战略版	イ－ス ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 10月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一,得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 最终幻想VIIPLAY ARTS可动人形 莉诺亚/斯科尔



（随机获取任意一款）

2名

② 名侦探柯南可动钥匙环

10名



（随机获取任意一款）

③ 网球王子青春学园护照



7名

④ 高达SEED炫耀手链

10名



⑤ 网球王子便携手机包



（随机获取任意一款）

10名

⑥ FATE胸针

15名

⑦ 草莓棉花糖/备长炭/水果篮子 多用笔袋



（随机获取任意一款）

6名

187期中奖名单

1等奖：河北省/贾春雨、北京市/孟雷、重庆市/谢鹏、山东省/胡晓伟、辽宁省/宋扬

2等奖：河北省/王鹏、辽宁省/李孝臣、四川省/陈坤、山东省/杨敬昆、广西省/粟卿波、辽宁省/李典、山西省/刘智、四川省/唐林、北京市/李静雅、天津市/李宾

3等奖：广东省/许志勇、北京市/罗廷凯、天津市/杨雨生、北京市/刘凯、广东省/薄欣颖、重庆市/田力、北京市/贾一静、湖北省/韩帅、安徽省/武伟、上海市/夏文熠

4等奖：上海市/陈梦影、江苏省/宋大隆、辽宁省/王磊、福建省/郑嘉琦、上海市/沈伟、上海市/包海敏、河北省/佟超、重庆市/申川、安徽省/于少龙、上海市/滕颖桦

5等奖：上海市/赵佶、福建省/陈远桥、上海市/黄伟、上海市/于雷、广东省/周永超、北京市/王隆、重庆市/肖可、广西省/董叔鑫、重庆市/王冬、贵州省/罗磊

6等奖：北京市/冯广镇、河北省/何涛、北京市/程克俊、江苏省/茆建、江苏省/王颖、山东省/陈磊、新疆/王健、广东省/廖瑜、河北省/宋萌、安徽省/张旭

7等奖：上海市/林吉米、天津市/刘君、山东省/邵荣、北京市/张易雄、北京市/殷快

中国电玩榜中奖名单

死神华丽腕表：广东省/郭丽珍、广东省/许志勇

名侦探柯南可动钥匙环：北京市/杨旭、福建省/魏诗程、天津市/朱浩尊、福建省/颜劲达、上海市/陈浩亮

火影钱包：福建省/许焕焕、江苏省/赵越英、重庆市/全立智、福建省/陈泽青、四川省/吕长信



随刊副赠

超实用包包指导别册!

300BAGS

WITH ABSOULT ART TASTE!

拥"包"你的肩头艺术

SO COOL

300BAGS

拥"包"你的肩头艺术


《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
口袋迷
POKéMON FAN 5
超值赠品 1 口袋迷冰晶水球
电兔总动员
快乐皮卡丘
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品 2 口袋妖怪酷纸帖
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品 3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
9月1日全国上市
超值定价18元
邮购请注明“口袋迷5” 邮购地址：北京东区外安邮局75 信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取